

# CONSOLES

KOWABUNGA ET A L'ANNÉE PROCHAINE!

**CADEAU!**  
LE GUIDE  
D'ACHAT DE  
TOUTES LES  
CONSOLES

**INOÛI**  
**LE VRAI**  
**STREET FIGHTER II**  
SUR COMBO

NE MANQUEZ PAS  
MICRO KID'S SPECIAL NOËL  
TOUS LES CADEAUX QUI  
FONT REVER LES  
PASSIONNÉS DE JEUX

**MATCH SUPER NINTENDO/MEGADRIVE**  
les vrais chiffres, la console gagnante

**TILT D'OR**  
LES 10 PLUS  
BEAUX JEUX  
DE NOËL  
ELUS PAR CONSOLES+

SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



COMBO AV



GAME GEAR



GAME BOY



ET LES AUTRES...

**STREET  
OF RAGE II**  
LE PREMIER  
TEST  
COMPLET

**MICKY  
ET DONALD**  
SUR MEGADRIVE  
CE QUE LES AUTRES  
NE VOUS ONT  
PAS DIT!

**DUNGEONS &  
DRAGONS SUR  
MEGADRIVE**  
comment gagner!

SPECIAL MINITEL

**LES MEILLEURS 3615 POUR LES FOUS DE CONSOLES**

**LE RETOUR  
DES TORTUES NINJA!**





WORLD HEROES

1990F\*

WORLD HEROES

MUTATION NATION

# NEO

## LE MONDE DE

**Des sprites gigantesques**  
**Des graphismes prodigieux**  
**Des voix fantastiques**  
**Des sons de qualité stéréo...**



**LAST RESORT**

**KING OF THE MONSTERS II**

**BURNING FIGHT**

\* Prix public TTC généralement constatés :  
1990 F la console NEO•GEO — 2490 F la console avec un jeu

**DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :**



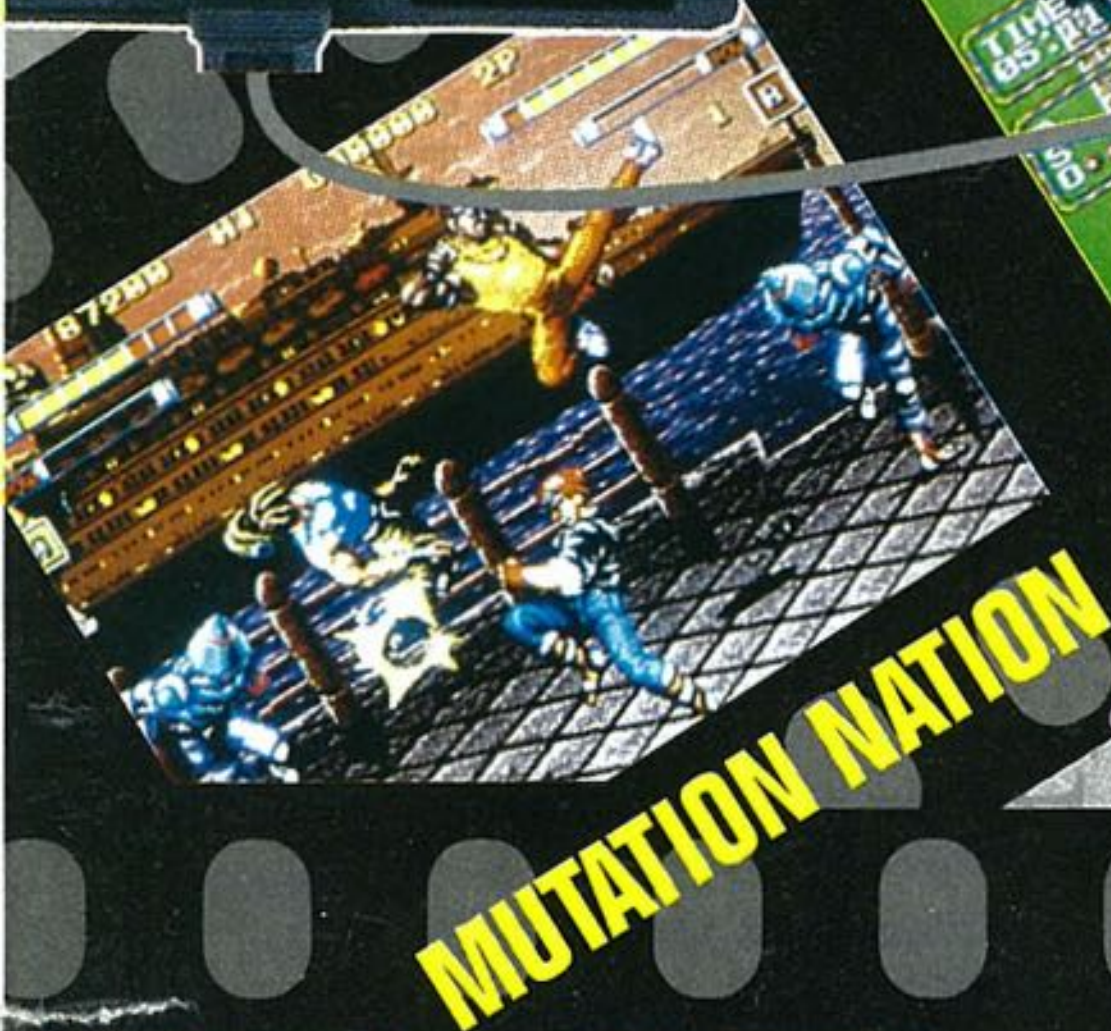
# GEO

1990F\*  
LEAGUE BOWLING

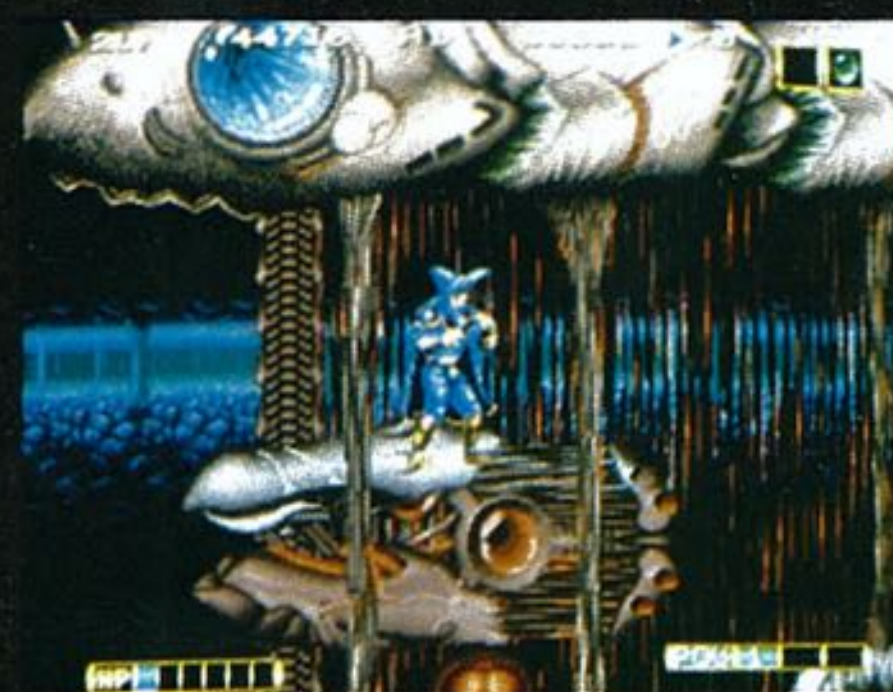
## LA PERFECTION

BASEBALL STARS 2

BASEBALL STARS 2



MUTATION NATION



WORLD HEROES

LAST RESORT

MAGICIAN LORD

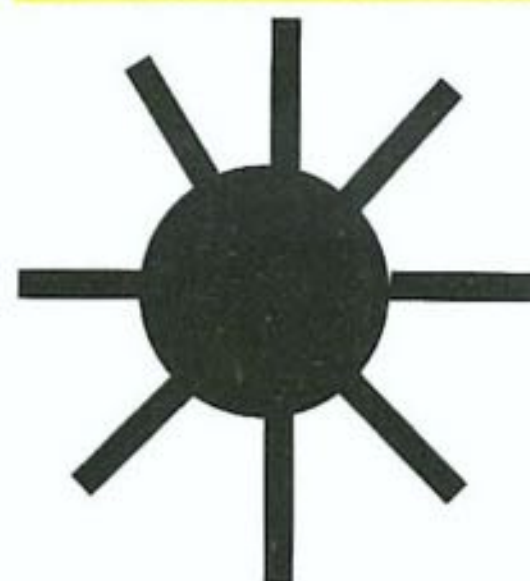
GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 LA GACILLY



## TOUTES LES CONSOLES

COMBO AV	62
MEGADRIVE	68
SUPER NINTENDO	72
SUPER FAMICOM	80
SUPER NES	88
PC ENGINE	146
NES	150
GAME GEAR	152
LYNX	156
GAME BOY	162

**MICRO KID'S**  
TOUTE L'ACTU  
SUR TOUTES  
LES CONSOLES



## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ACROBAT MISSION (SFC)	134	PINBALL JAM (L)	156
ANOTHER WORLD (SNIN)	72	RAMPART (SNES)	112
BART'S KNIGHTMARE (SNES)	144	RANMA (SFC)	92
BATMAN, RETURN OF THE JOKER (NES)	150	ROBOCOP 3 (SNIN)	104
CHUCK ROCK (GG)	153	SKIN'S GAME (SNES)	88
DEATH DUEL (140)		SMASH TV (GG)	160
DESERT STRIKE (SNES)	142	SONIC BLASTMAN (SFC)	120
EXILE 2 (PCE CD)	146	SOULBLAZER (SNES)	138
FACEBALL 2000 (SNES)	128	STEEL TALONS (L)	164
FINAL FANTASY, MYSTIC QUEST (SNES)	130	STREETS OF RAGE 2 (MD)	76
GUN FORCE (SFC)	96	SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)	122
HOME ALONE 2 (SNES)	132	SUPER KICK OFF (SNIN)	118
JAMES BOND JR (SNES)	126	SUPER STAR WARS (SFC)	108
JOE MONTANA 3 (MD)	136	SUPER TURRICAN (NES)	154
KIKIKATAI (SFC)	80	THE MIRACLE (NES)	158
LEMMINGS (MD)	114	TKO BOXING (SNES)	124
MICKEY & DONALD (MD)	84	TMNT (MD)	68
NFL FOOTBALL (GB)	162	UNIVERSAL SOLDIERS (MD)	102
		WONDER DOG (MCD)	100

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

## 3614 TC PLUS

**NOUVEAU ! Dès la mi-décembre, 1 heure de temps sur le 3615 TCPLUS vous donne droit au reste de la journée en 3614. A vous les économies.**

Attention : le seul service Minitel de Consoles+ où vous pourrez retrouver les rédacteurs du magazine, c'est le 3615 TCPLUS

## SPECIAL JAPON

Reportage exclusif sur Sega of Japan par le fabuleux Banana San en direct de Tokyo.

## LES TILT D'OR 92

Présentation des 10 meilleurs jeux de l'année élus par la rédaction de Consoles+ dans le cadre des 8<sup>e</sup> TILT D'OR/CANAL+ 1992.



Jean-Michel Blottière et Jérôme Bonaldi ont pour la huitième année officié à la remise des TILT D'OR (pages 16 et 17)

## LES SALONS DE NOVEMBRE

Reportages sur le Supergames Show français et sur le Future Show anglais.

## LE COMPARATIF QUI TUE !

Les vrais chiffres de la Megadrive et de la Super Nintendo en France. La console gagnante !

## DOSSIER MINITEL

Quel est le meilleur service Minitel pour les fous de jeux vidéo ? Consoles+ répond !

## NEWS

La rubrique des infos les plus branchées pour tous les consolomaniaques.

## TIPS

La nouvelle rubrique TIPS est là, et vous y trouverez déjà des inédits pour Street Fighter II.

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : Smach TV, NFL Football, Sonic Blastman, Acrobat Mission, James Bond Jr., Death Duel, Wonder Dog, Joe Montana 3, Soulblazer.

CHRONOGAMES : Rampart, Home Alone 2, Skin's Game, Faceball 2000, Final Fantasy, Desert Strike, Bart's Nightmare, Super Double Dragon, TKO Boxing.

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.



# les tests les plus complets de toute la presse ludique

## LES ACTUS LUDIQUES

54

En avant-première, les écrans des jeux qui vous passionneront en 1993.

## AIDES DE JEU

56

Découvrez tous les secrets de Dungeons & Dragons sur MD avec le Magical Wonder Band.

## STREET FIGHTER II SUR COMBO

62

Incroyable! La présentation du véritable Street Fighter II Champion Edition sur COMBO AV.

## LE RETOUR DES TORTUES

68

C'est au tour des Segalopins de découvrir le superbe TMNT de Konami!



Les Tortues Ninja reviennent cette fois sur Megadrive (pages 68 à 71)!

## LES TESTS 16 BITS

72

Avec le superbe Another World sur SNIN, l'incroyable Super Star Wars sur SFC et les incontournables Street of Rage II, et Mickey & Donald sur MD.

## LES TESTS 8 BITS

150

La NES n'est pas encore morte, elle nous initie à la musique avec The Miracle et nous émerveille avec Batman II.

## THE KILLER

168

Avec sa verve habituelle, le Killer vous met en garde contre les mauvais jeux.

## COURRIER

172

Vous l'aimez de plus en plus, Wieklen le nain met un point d'honneur à répondre à vos courriers enflammés.

## LES P.A.

182

Offrez-vous une console à prix canon avec les petites annonces de Consoles+.

### LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, et seulement à ces horaires-là! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier. Attention! la Hot-Line sera fermée les 23 et 25 décembre et le 1<sup>er</sup> janvier.

## KOWABUNGA!

Ça y est, nous y sommes enfin! Dans quelques jours, le 24 décembre au soir pour les impatients, le 25 au matin pour les ceusses qui respectent les traditions, vous déballez vos petits paquets. Et nous savons qu'il en est un sur lequel vous vous jetterez plus rapidement que les autres!

Vous avez été très nombreux à lire notre "comparatif qui tue!" (pour preuve vos réactions par courrier et sur notre service Minitel — le 36 15 TCPLUS —) et vous devriez maintenant avoir fait votre choix. La majeure partie d'entre vous rejoindra les rouges de Nintendo ou les bleus de Sega et vous serez ainsi près de 1,5 million de joueurs sur consoles 16 bits d'ici à la fin de l'année comme l'indiquent les chiffres révélés dans la quatrième et dernière partie de ce passionnant comparatif.

Si vous êtes encore indécis, tous les journalistes de Consoles+ se sont décarcassés encore plus qu'à l'accoutumée pour vous aider à sélectionner la console et les jeux que vous vous ferez offrir à Noël.

Ainsi, le GUIDE 93 de TILT et CONSOLES+ décortique toutes les machines disponibles sur le marché et teste l'intégralité des cartouches éditées au cours de cette année; au sommaire également: les meilleurs joysticks, machine par machine, les TILT D'OR CONSOLES+, qui récompensent les 10 jeux les plus remarquables de l'année et les réponses à toutes les questions que les passionnés de jeux vidéo se posent avant les choix cruciaux de Noël. Il est en vente partout dès aujourd'hui.

En guise d'apéritif, et comme nous savons qu'il sera dur de convaincre vos parents, de leur expliquer les différences existant entre une console 16 bits de salon et une portable à écran rétro-éclairé, nous avons joint à ce numéro de décembre notre mini Guide de Noël. Parcourez-le et cochez la page où est présentée la console de vos rêves. Ensuite, il suffit de le glisser dans la poche de papa ou le sac de maman, le matin avant qu'ils partent au travail. Ils auront tout loisir de le compulsier lors des embouteillages ou en patientant durant l'une des nombreuses grèves des transports en commun.

Pour notre part, nous sommes déjà en train de travailler à la conception du numéro de la nouvelle année. Nous allons essayer de nous remettre rapidement des abus de truffes au chocolat et de champagne pour vous concocter ces tests exclusifs dont nous avons le secret. Nous vous prévenons, l'année 93 sera un cru de très grande qualité pour les jeux vidéo. Alors, restez branché sur Consoles+, le magazine qui dépote le plus. Bonnes fêtes, bons jeux et... à l'année prochaine!

L'équipe de Consoles+

EDITO



SHADOW OF THE

Fais ta prière!





# BEAST



Première console portable 16 bits au graphisme époustoufflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

## 50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB  
BILL AND TED'S  
BLUE LIGHTNING  
CHESS CHALLENGE  
CHECKERED FLAG  
CRYSTAL MINES II  
GATES OF ZENDOCON  
HARD DRIVIN  
KLAX  
NINJA GAIDEN  
PAPER BOY  
ROAD BLASTERS  
ROBOTRON 2084  
SCRAPYARD DOG  
SLIME WORLD  
SUPER SKWEEK  
TURBO SUB  
VICKING CHILD  
XENOPHOBE  
ZARLOR MERCENARY

AWESOME GOLF  
BLOCK OUT  
BATMAN RETURN  
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)  
CHIP'S CHALLENGE  
ELECTROCOP  
GAUNTLET  
ISHIDO  
MS. PAC MAN  
PAC LAND  
RAMPAGE  
ROBO-SQUASH  
RYGAR  
SHANGAI  
STUN RUNNER  
TOURNAMENT CYBERBALL  
TOKI  
WARBIRDS  
XYBOTS  
jeux à partir de 250 F TTC

## NOUVEAUTES

BASKET BRAWL  
HOCKEY  
KUNG FOOD  
STEEL TALONS

CASINO  
HYDRA  
RAMPART  
SHADOW OF THE BEAST

## BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES - CABAL - DIRTY LARRY RENEGADE  
DRACULA - GEO DUEL - HYPERDROME - LEMMINGS  
NFL FOOTBALL - PINBALL JAM - PIT FIGHTER - RAIDEN  
SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL  
DEAMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER  
WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER  
SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - BLOOD & GUTS  
ROAD RIOT 4WD - 720 - NINJA NERD...

## DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

## OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx  
**BATMAN RETURNS.**

## le PACK BATMAN



La console Lynx + la cartouche  
Batman + le câble Comlynx  
+ 6 piles + la pochette  
**L'ENSEMBLE SEULEMENT**

# 990<sup>F</sup><sub>TTC</sub>

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

# ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers  
Informations: 3615 ATARI

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.



# MICRO KID'S S

**avec TILT et**

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER :**

**Grand concours  
de création graphique  
A vos pinceaux,  
à vos souris !**

**A vous de créer la mascotte de Micro Kid's**

**S**ous le haut  
patronnage du  
**MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,**  
**MICRO KID'S** lance un grand concours de  
création graphique, en collaboration avec  
**TILT** et **CONSOLES +**. Deux catégories sont en  
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront  
travailler sur tous supports, les « seniors » (à  
partir de 16 ans) devront absolument propo-  
ser des créations assistées par ordinateur.



**Le dimanche**

**SUR**

**France**

**3**

**Créateurs,  
Envoyez-nous  
vos Fanzines.**

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collab

**TILT**  
MICROLOISIRS

**CONSOLES +**



# UR FRANCE 3 CONSOLES+3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



**T**out  
sur l'actualité  
consoles et micros, des  
reportages, des interviews,  
ainsi que le match des cham-  
pions, le fanzine de la semaine,  
des démos, et les mascottes sélec-  
tionnées pour le grand concours de  
création graphique. Vous y retrou-  
verez les plus célèbres program-  
meurs, graphistes, scénaristes et  
journalistes de l'univers !

à 10H05



## Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,  
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,  
75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... ☎ .....

Machine : .....

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



**MICROMANIA**



# LES PROCHAINES PETITES MERVEILLES DE SEGA

**M**algré des titres très prometteurs pour cette fin d'année (voir les tests Megadrive de ce numéro), Sega ne s'endort pas sur ses lauriers! Cette fin d'année, pour Sega, est décidément à placer sous le signe des suites. Après Sonic 2, Street of Rage II, voici Shinobi II. A la fin du mois de décembre, la suite du mega-hit Shinobi devrait faire son apparition. Puis, au début de l'année prochaine, ce sont deux jeux sur Mega-CD qui seront commercialisés, avec deux titres phare, Sherlock Holmes et Batman Return!

## THE SUPER SHINOBI II

**L**e célèbre ninja est de retour. De nouveau, il doit combattre les forces du Mal. Ses deux principaux atouts? Une parfaite maîtrise des arts martiaux et son célèbre saut périlleux. Comme dans la version précédente, il est armé de son katana pour le combat rapproché, mais il peut également projeter sur l'adversaire shurikens ou couteaux, et, durant son célèbre saut périlleux, lancer des projectiles dans huit directions. De plus, il connaît les secrets de la magie ninja, qui lui confère des pouvoirs spéciaux, comme celui de se démultiplier ou de noyer ses adversaires sous un torrent de lave. Il peut également invoquer un sort de protection ou se disperser dans les airs! Enfin, la technique du Dragon blanc lui permet de baisser la température, gelant ainsi ses adversaires. Il possède un pouvoir magique par niveau, mais peut en récupérer au cours de sa progression. Une pression sur le bouton Start lui permet de choisir la magie ninja qui lui est nécessaire.

Les graphistes se sont surpassés pour cette nouvelle version! Un effort particulier a été apporté aux boss de fin de niveau: de taille impressionnante, ils vous donneront du fil à retordre!

Sachez enfin qu'une version GG sera commercialisée dès le début du mois de décembre. Là aussi, le travail des programmeurs est superbe: niveaux colorés, action incessante... Une cartouche pleine de promesses!



**L'équilibre et l'agilité sont deux qualités de notre ninja. Rien de plus facile pour lui, même sur un pont suspendu, que d'éviter d'un saut une attaque au katana!**



**Des tigres féroces hantent jour et nuit le terrain.**

**Un duel sauvage se déroule contre un boss de fin de niveau en armure médiévale de samouraï.**

## BATMAN

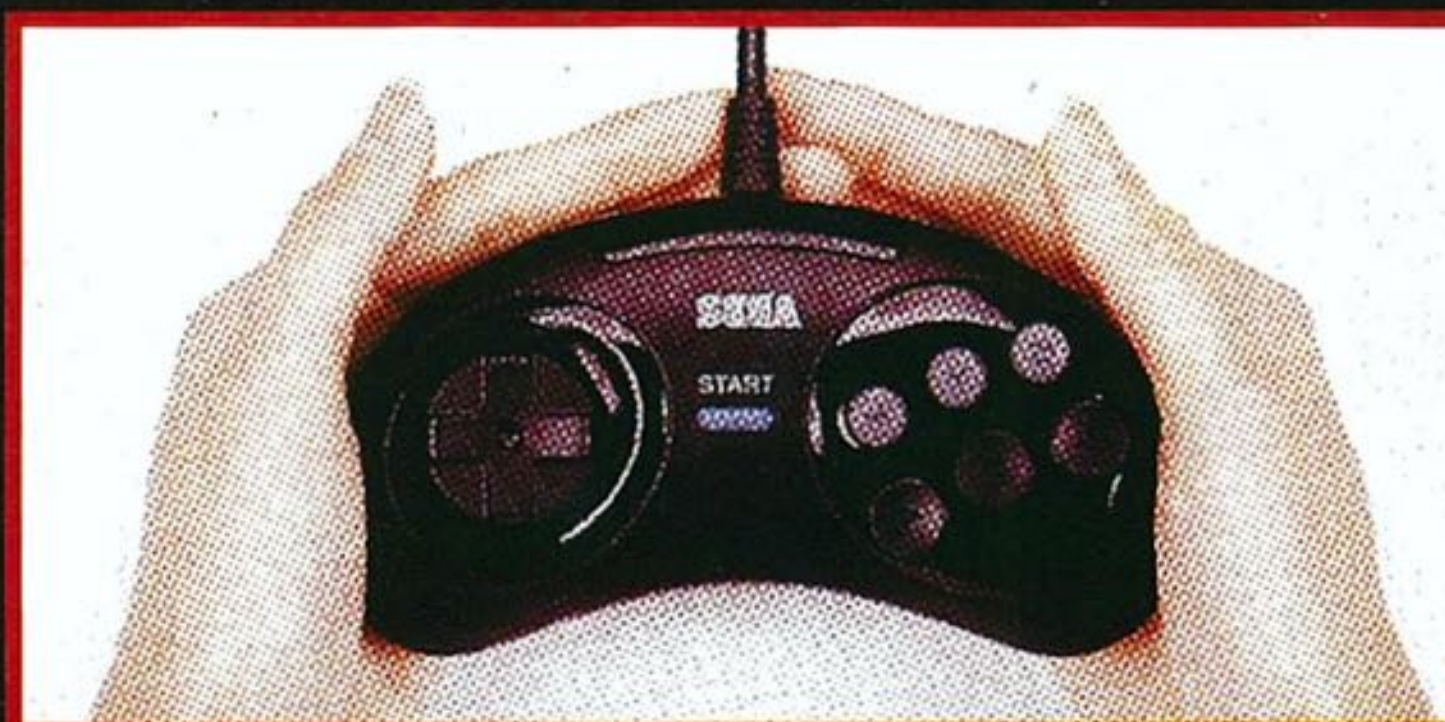
**S**ega a acquis les droits du film pour la version M-CD. Une version cartouche devrait être réalisée par un autre éditeur japonais. Comme d'habitude, Batman protège Gotham City, attaquée fois-ci par le Pinguin et Catwoman. Le jeu ne suit pas exactement le film. Ainsi parmi les moyens de transport de Batman, vous pourrez utiliser le Batplane. Il semble que les programmeurs de Sega ont voulu proposer aux joueurs un CD-Rom de haute qualité, en utilisant abondamment les possibilités d'animation et de déformation de sprites du coprocesseur du M-CD. Avec ce titre, Sega va se lancer dans la production de ses premiers jeux sur Mega-CD, filon exploité jusqu'à présent uniquement par Telenet, Art Games et quelques autres. Sega doit prouver que le succès mitigé de son lecteur CD-Rom au Japon peut être expliqué par des programmes décevants, et non par le lecteur lui-même. Alors, quelle meilleure preuve qu'un jeu qui tire entièrement parti de la machine!



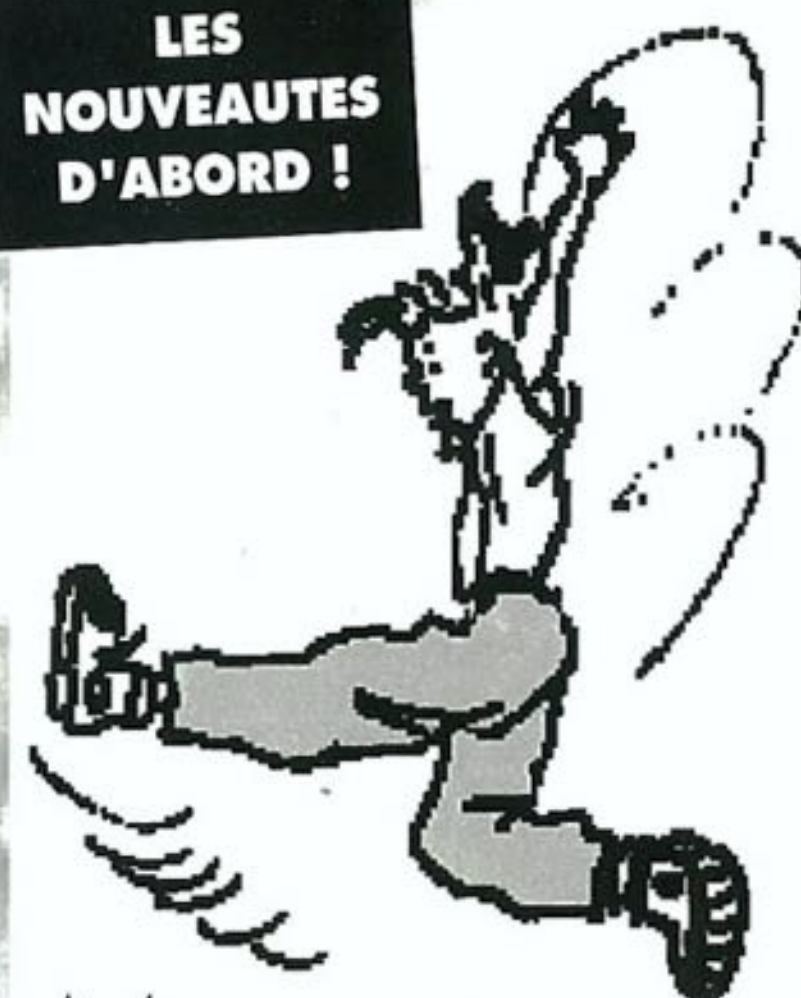


## LE FIGHTING PAD DE SEGA

**A**u printemps, devrait sortir une version de Street Fighter II'. Pour cette occasion, un joystick spécial à six boutons sera commercialisé. Son nom pourrait être le Sega Fighting Pad (sous réserve!). D'après diverses informations, d'autres constructeurs planchent sur des versions de joystick à six boutons, plus raffinées, avec réglage de la vitesse des Auto-Fire, des ralentis, et comportant un manche à balai comme dans la version arcade!



LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !



**MICROMANIA**

**LE TOP 10**  
DES MAGASINS MICROMANIA

**TOP 10**  
**MEGADRIE**  
SONIC 2  
WORLD OF ILLUSION  
STREET OF RAGE 2  
BATMAN RETURNS  
SENNA GRAND PRIX  
EUROPEAN CLUB SOCCER  
TAZMANIA  
DRAGON'S FURY  
BULLS VS LAKERS  
NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone  
**92 94 36 00**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
s'agrandit et ouvre 200 m2  
exclusivement consacrés aux  
scotchés du jeu vidéo.

**NOUVEAU**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. de Gaulle-Étoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert  
7 jours/7  
en  
décembre

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2. Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

Ouvert  
7 jours/7  
en  
décembre

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

Ouvert  
les dimanches  
13, 20 et 27  
décembre

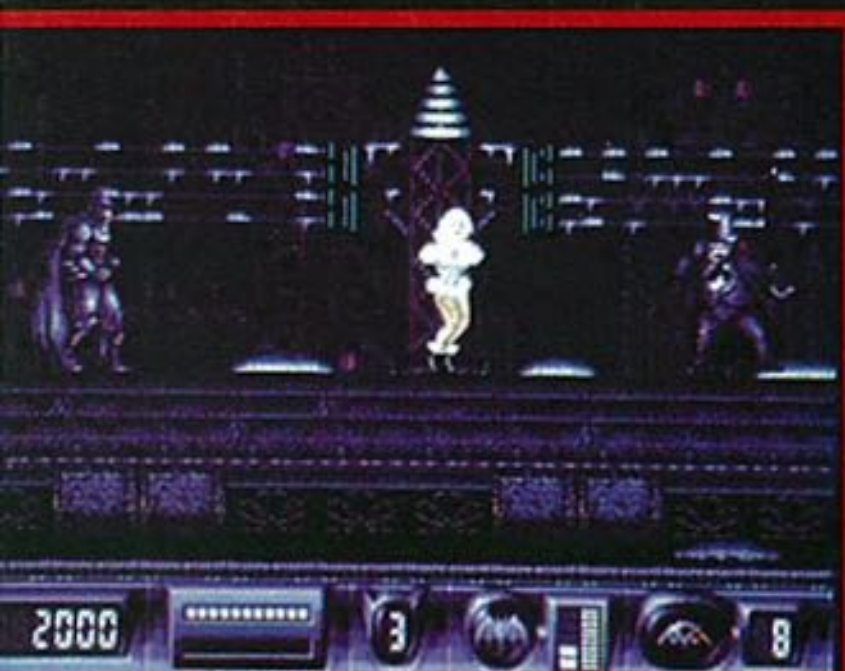
**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

## RETURN

**SEGA - MCD**



Les balades dans les bas-fonds de Gotham ne sentent pas la rose, mais plutôt les égouts et les ennuis...



Comment Batman va-t-il délivrer cette charmante personne des griffes du Pingouin ?

## SHERLOCK HOLMES

**I**COM continue de décliner son désormais célèbre Sherlock sur toutes les machines disposant d'une plate-forme CD. Après les micros et la PC Engine, c'est donc au tour du Mega-CD. Le produit est déjà bien rodé, sous la forme d'une série d'énigmes policières. Vous devez guider le fameux héros et son fidèle Watson dans ce dédale de mystères. Originalité du jeu : toutes les séquences ont été digitalisées à l'aide de vrais acteurs. On voit ainsi un personnage expliquer à Holmes qu'il a été témoin d'un événement important, costumes et décors d'époque à l'appui, tandis que les voix sont digitalisées ! Le jeu se contrôle à partir du plan de Londres, et vous pouvez choisir l'endroit où vous interrogerez un témoin, recherchez un indice...

**ICOM - MCD**



Dès que vous récoltez des indices, ceux-ci s'inscrivent sur votre journal d'enquête.

Attention ! Le juge passera au crible votre version des faits !





# **TILT** **CONSOLES**

A large, bright yellow starburst graphic with multiple points, centered on the page. It serves as a background for the central text. To the right of the word 'CONSOLES', there are three yellow squares arranged in a row, each containing a black arrow pointing to the right.

**NE RATEZ PAS  
LE GUIDE DES TILT D'OR**

**CETTE ANNEE  
TOUS LES MEILLEURS JEUX  
SUR MICRO ET SUR  
CONSOLES**

EN VENTE LE **5** DECEMBRE 92



# BRUTS

**C**apcom/Sega: la lune de miel. Sega devrait commercialiser au printemps prochain, attention, tenez-vous bien! Street Fighter II' (prononcez "dash"). Un joystick spécial sera même commercialisé par Sega (voir l'article "Les prochaines petites merveilles de Sega"). Deux remarques à propos de cette nouvelle. On savait que Capcom avait franchi le pas, après Konami, en produisant des jeux non plus seulement pour Nintendo, mais également pour Sega. Final Fight avait ouvert la première brèche (d'ailleurs à ce propos, il devait sortir en décembre, mais a été retardé au mois de février). Mais cette cartouche est développée par les équipes de Sega. Cette fois-ci, d'après certaines rumeurs, il semble que le développement de Street Fighter II' soit effectué par les programmeurs de Capcom, ou du moins en étroite collaboration avec ces derniers. Il s'agit donc d'une victoire très nette de Sega dans la petite guéguerre qui l'oppose à Nintendo.

Le second point qu'il me paraît intéressant de souligner concerne la version. Il s'agit de SF II'. C'est-à-dire d'une d'une version plus récente que celle que de Capcom a développé lui-même pour la 16 bits de Nintendo! Dans cette version, la grande originalité vient du fait que les deux joueurs peuvent prendre le même personnage, qui sont alors différenciés par des couleurs différentes de vêtements. Vous pouvez donc opposer Ken à Ken! Les capacités et les coups spéciaux sont identiques, et seule l'habileté des joueurs fait la différence! D'autre part, cette version permet également de choisir comme combattant l'un des quatre méchants de la fin, et même Vega himself. Là aussi, c'est un camouflet pour Nintendo: la meilleure version de SF II paraîtra donc (en théorie!) sur Megadrive. Reste à vérifier que la qualité de la conversion est à la hauteur de la réputation de ce méga-hit!

**L**es malheurs de TTI aux USA. Le tandem Hudson/NEC rame aux Etats-Unis. Les objectifs sont très loin d'avoir été atteints et les essais de lancement de la DUO sur quelques marchés tests auraient donné des résultats catastrophiques. On est toujours dans l'attente pour ce qui concerne la situation en Europe...

Officiellement, les décisions n'ont pas encore été arrêtées. De source sûre, une implantation en France prévue pour le début de l'année prochaine a été décidée. Wait and see...

**P**arcs de jeu et o-kane. Les parcs de jeu, comme le Wonder Egg, dont nous vous avons déjà parlé dans le dernier numéro de Consoles+, sont très profitables au Japon. Sega vient d'en ouvrir

un au cœur d'un quartier très fréquenté, Roppongi. D'autres éditeurs de jeux s'y intéressent de très près, et certains pensent même en ouvrir en Europe!

**S**ourdine. Il se murmure en ce moment à Tokyo que le prix de la future console high-tech de Matsushita/EA se vendra entre 800 et 1 000 dollars (de 4 800 6 000 F à peu près). D'après d'autres sources, le prix serait plus raisonnable: environ 600 dollars (3 600 F environ).

**L**Europe, nouvel Eldorado? Les éditeurs japonais, qui considéraient les Etats-Unis il y a encore peu comme le paradis en raison des quantités importantes de cartouches qu'ils y écoulaient et de la croissance rapide du marché, sont en train de changer d'opinion très rapidement. Certains, y ayant fait des investissements démesurés (achats de terrains et d'immeubles luxueux, recrutement de personnel trop important...) ont même été jusqu'à fermer leur filiale américaine. Les autres ont révisé leur chiffre d'affaires à la baisse...

**M**ais comme un Eldorado chasse l'autre, c'est désormais vers l'Europe que se tournent la plupart des éditeurs japonais. Et particulièrement vers la France, qui possède le marché le plus intéressant. En effet, notre pays reste peu équipé en matière de consoles de jeu. D'autre part, la progression des ventes y est très forte et la moyenne du nombre d'enfants par couple est supérieure à celles des autres pays européens comparables, comme la Grande-Bretagne ou l'Allemagne.

\* BRUT REPORT OF UNDERGROUND INTELLIGENCE TECHNOLOGICAL SECTION

## TCPLUS

# 3615

## RUBRIQUE FORUM CONSOLES

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD!



## MICROMANIA

### LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

#### TOP 10 SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2  
SUPER MARIO KART  
THE LEGEND OF ZELDA  
CONTRA 3  
TURTLES NINJA 4  
PRINCE OF PERSIA  
DEATH VALLEY RALLY  
F1 ROC  
NCAA BASKETBALL  
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Commandez par Téléphone  
**92 94 36 00**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
s'agrandit et ouvre 200 m2  
exclusivement consacrés aux  
scotchés du jeu vidéo.

**NOUVEAU**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. de Gaulle-Étoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert  
7 jours/7  
en  
décembre

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2. Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

Ouvert  
7 jours/7  
en  
décembre

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

Ouvert  
les dimanches  
13, 20 et 27  
décembre

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

SUPER NINTENDO est une marque déposée de Nintendo





## SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 1 090 F  
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario 4 1 490 F  
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street Fighter 2 1 590 F  
SUPERSCOPE/6 JEUX 529 F  
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS 690 F

ACTRAISER	549,00	Q BERT 3	495,00
ADDAMS FAMILY	495,00	RACE DRIVIN	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	RAMPART	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	ROAD RIOT	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00	ROBOCOP 3	549,00
CHUCK ROCK	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
CONTRA III	495,00	ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
DESERT STRIKE	495,00	SIM CITY	469,00
DINO CITY	495,00	SIMPSON'S NITEMARE	495,00
F ZERO	449,00	SIMPSON'S KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
G FOREMAN BOXING	495,00	SPANKING QUEST	490,00
GUN FORCE	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
JAMES BOND JR	495,00	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER DRAGON	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER GOAL	495,00
LAGOON	495,00	SUPER STAR WARS	495,00
MARIO KART	495,00	SUPER TENNIS	449,00
MARIO PAINT + souris	590,00	SUPER WRESTLEMANIA	495,00
MISTICAL NINJA	495,00	SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
NBA BASKET BALL	495,00	TURTLES IV	590,00
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00	YS III	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	495,00	WINGS 2	495,00
PILOT WINGS	449,00	WORLD LEAGUE SOCCER	495,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00		

### SUPER PROMO !

STREET FIGHTER II	579,00	GRADIUS 3	399,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00	POPULOUS	350,00
FINAL FIGHT	449,00	UN SQUADRON	469,00
GHOULS AND GHOSTS	449,00	ZELDA 3	449,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F  
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT

## SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 390 F  
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL  
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX F) 1 790 F  
(d'une valeur maximale de 590 F)  
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL  
+ STREET FIGHTER 2 1 890 F

ADVENTURE ISLAND	490,00	RAMNA 1/2	490,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	SKY MISSION	495,00
BRASS NUMBERS	590,00	SONIC BLASTMAN	549,00
CONTRA SPIRIT	495,00	SPIN DIZZY	549,00
COSMOGANG THE VIDEO	590,00	SUPER CUP SOCCER	495,00
FATAL FURY	590,00	SUPER F1 CIRCUS	590,00
FIRST OF NORTH STAR 6	590,00	SUPER FORMATION SOCCER	549,00
GOEMON	495,00	SUPER PANG	549,00
GOLDEN FIGHTER	590,00	SUPER STAR WARS	TEL
GUN FORCE	549,00	SUPER TETRIS	TEL
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	549,00	SWIV	590,00
PARODIUS	495,00	TINY TOON	TEL
PHALANX	495,00	VALKEN	590,00
POWER ATHELETE	590,00		

### GIGA PROMO !

AXELAY	469,00	RPM RACING	350,00
CAMELTRY	390,00	RUSHING BEAT	350,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	250,00
DINA WARS	390,00	STG	350,00
HOOK	449,00	STREET FIGHTER II	645,00
LEMMINGS	250,00	SUPER R TYPE	350,00
POPULOUS	250,00	SUPER VALIS	350,00
PRINCE OF PERSIA	495,00	SUPER WRESTLMANIA	380,00
ROCKETTER	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	495,00

## GAME BOY

### PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ALIEN 3	239,00	METROID 2	220,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ALLEWAY	195,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALTERED SPACE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BARBIE	239,00	OUT OF GAS	239,00
BASEBALL	140,00	PIPE DREAM	140,00
BATMAN RETURN	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BEEBLE JUICE	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEST OF THE BEST	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	SIMPSONS	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SOCCERMANIA	195,00
CHESSMASTER	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SPIDERMAN 2	239,00
DARKMAN	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	STAR WARS	259,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERMARIOLAND II	TEL
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPER RC PRO AM	195,00
DR MARIO	195,00	SUPERSTAR 2	239,00
DUCK TALES	239,00	SWAP THING	239,00
F1 RACE	195,00	TENNIS	195,00
FERRARI GP	239,00	TERMINATOR II	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	TINY TOON	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TOM & JERRY	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TOP GAMES	239,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
GREMLINS 2	220,00	TRACK FIELD	239,00
HOME ALONE 2	239,00	ULTIMA	259,00
HOOK	239,00	WAVE RACE	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
JOE MAC	239,00	WORD ZAPP	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	XENON 2	239,00
LOONEY TUNES	239,00	YOSHI	239,00

### GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE  
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises  
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART  
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT

## NES USA

GAME KEY  
245 F  
GAME KEY  
avec 1 ou 2 cartouches  
125 F  
GAME KEY  
avec 3 cartouches  
Gratuit

### TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

GAME GENIE POUR NES : 490 F

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F





## PACK DE NOEL

### MEGADRIVE

+SONIC + STREET OF RAGE + TOKI + TOE JAM & EARL  
1 290 F

## MEGADRIVE JAPONAISE

### MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

#### CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00	GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE	475,00
ALIEN 3	399,00	GLEY LANCER	395,00	RISKY WOOD	395,00
ANDRE AGASSI	425,00	G LOC	425,00	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	GODS	425,00	ROAD RASH	345,00
ART ALIVE	249,00	GRAND SLAM	299,00	SHINOBI 2	425,00
ATOMIC RUNNER	395,00	GREEN DOG	379,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
AYRTON SENNA GP	395,00	HOME ALONE	385,00	SLIM WORLD	425,00
BART SIMPSON	385,00	IMMORTAL	349,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV. JOKER	425,00	JAMES POND	285,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BULL VS LAKERS	475,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	STREET OF RAGE 2	TEL
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	JOHN MADDEN 93	425,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
CHUCK ROCK	425,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPERMAN	425,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	J MONTANA 2	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
DARK CASTLE	249,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	SUPER SMASH TV	425,00
DECAPTTACK	249,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DESERT STRIKE	395,00	LEMMING	425,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	395,00
F1 CIRCUS	285,00	MICKEY ET DONALD	395,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
F22 INTERCEPTOR	349,00	NHL PA HOCKEY	425,00	TWINCKLE TALE	425,00
FANTASIA	249,00	OUTLANDER	425,00	TWISTED FLIPPER	345,00
FERRARI GP	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	399,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

#### MEGA PROMO !

<b>SONIC 2</b>	<b>359,00</b>	OLYMPIC GOLD	199,00
BADOMEN	190,00	PHELIOS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	POPULOUS	150,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOOWN	150,00	ROBOCOD	245,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SONIC	150,00
EA ICE HOCKEY	295,00	STEEL EMPIRE	190,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SWORD OF SWODAN	190,00
GYNUG	150,00	TOKI	199,00
HELL FIRE	190,00	TOE JAM EARL	199,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KID CHAMELEON	249,00	WONDERBOY 3	150,00
MASTER OF MONSTERS	190,00		

SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F  
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES  
TOUTES LES SEMAINES.  
N'HESITEZ PAS A  
NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES  
PAR COLISSIMO

## GAME GEAR

### GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY...ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
SPIDERMAN	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WONDER BOY	190,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 98 F

## NEO GEO

### NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V 1 990 F

### NEO GEO + PRISE PERITEL

+ NAM 1975 + Alimentation 220 V  
2 490 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
VIEW POINT	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
WORLD HEROE	1490,00

## MEGA CD

### MEGA CD 1 990 F

MEGA CD + 1 titre au choix  
+ alimentation 220 V  
2 390 F

AFTER BURNER III	450,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	TEL
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	TEL
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	290,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	TEL
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire  
☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :  
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :  
☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐  
☐ SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐  
☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue

Numéro : .....

Date de validité : .....

Signature : .....

C+15

Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



# TILT D'OR

**R**oulez trompettes, sonnez tambours ! Voici le résultat des Tilt d'or — consécration suprême — décernés par les journalistes de Consoles+ lors d'une cérémonie "live" en plein cœur du Super-games Show. Dix jeux console et dix jeux micro ont été récompensés en tant que meilleurs produits dans leur catégorie. En attendant le résultat complet qui paraîtra dans le Guide 1992, début décembre, voici la liste des heureux vainqueurs. Si, l'an dernier, Sega avait raflé une grande partie des trophées, la tendance cette année s'est inversée. Nintendo est le grand gagnant. NEC, avec sa PC Engine, est restée en rade. Beau succès pour la NES et le toujours jeune Elite. Enfin, les portables n'ont pas démerité et figurent, dans la plupart des catégories, parmi les trois meilleurs jeux.

L'attachée de presse de Bandai, Eve-Lyse Blanc Deleuze, était aux anges après la moisson de trophées récoltés par Nintendo. Quatre sur douze, c'est le meilleur score. El Nionio, aux côtés de Jérôme Bonaldi, écoute avec attention.



Axel, à l'extrême gauche, a remis le prix de la meilleure simulation sportive, pour Best of the Best, à Philippe Seban, l'un des patrons de Loriciel.



Luc Boursier, de Sega, reçoit des mains de Robby, tout de blanc vêtu, la récompense pour Super Monaco GP II.



Elite, d'Imagineer et distribué par Ludi Games, a eu le prix spécial du jury. Robby a pesé de tout son poids (75 kg) pour récompenser ce jeu mythique.



Pete Stone, de Konami, n'avait pas fait le voyage pour rien : Super Castlevania IV est un véritable méga-hit, au même titre que Street Fighter II ou Zelda 3.



Gate of Thunder est le seul produit PC Engine à avoir tiré son épingle du jeu. Agnès Héry de Sodipeng, distributeur français de la NEC, est venue chercher le trophée pour le remettre à Hudson Soft.



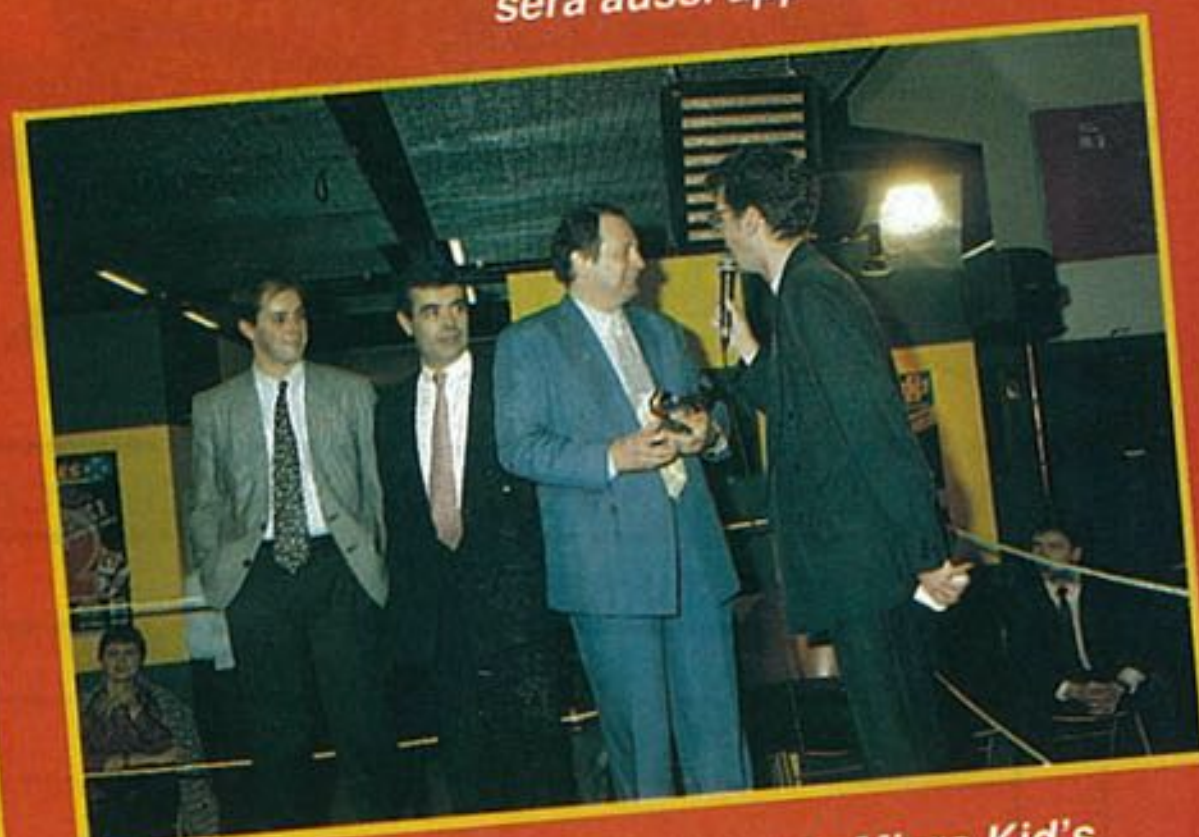
Gros plan sur l'un des responsables de Konami, Pete Stone.



Eric Chahi, à gauche, est l'auteur d'Another World, à l'origine un jeu micro, qui a déjà reçu de nombreuses récompenses. Gageons que la version Super Nintendo sera aussi appréciée.



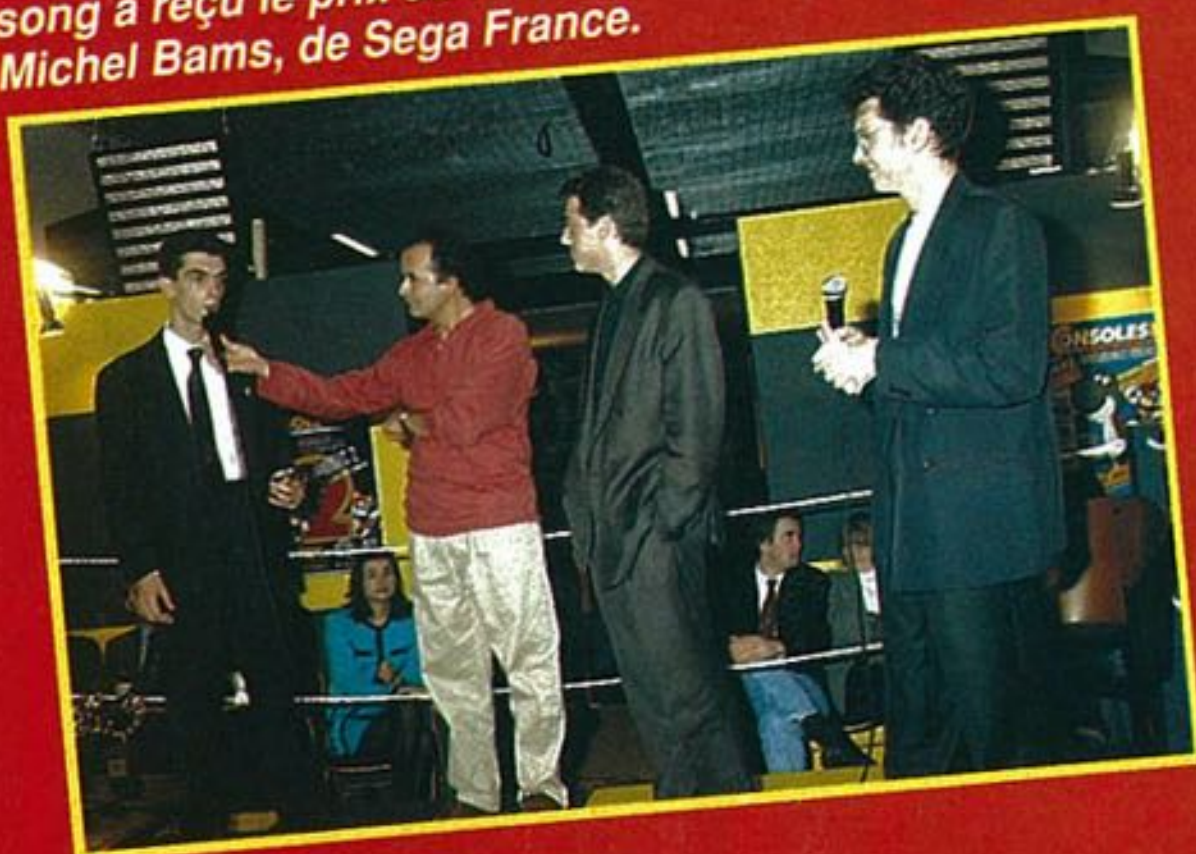
Pour la seconde fois, le petit hérisson bleu de Sega a gagné son challenge contre Robocod et Addams Family. Luc Boursier semble remercier les dieux de la vidéo pour ce cadeau !



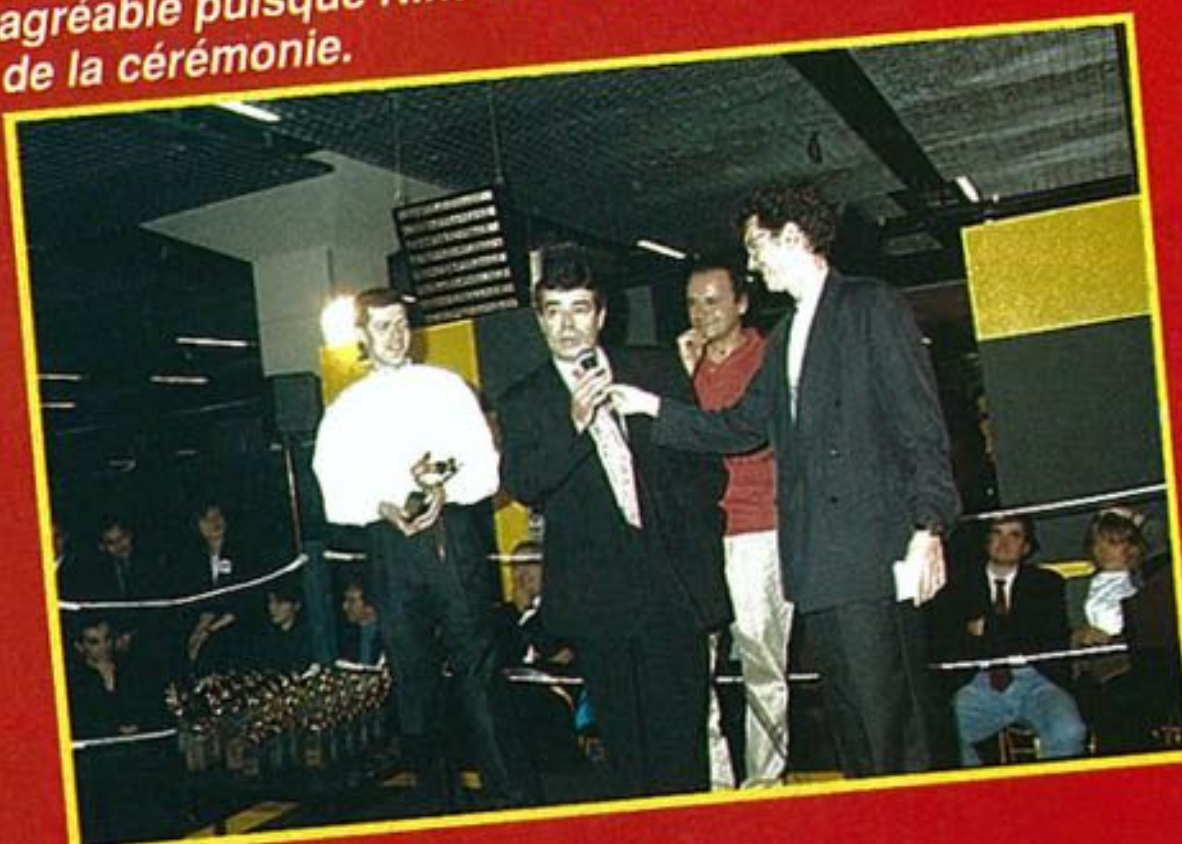
C'est Richard Joffo, producteur de Micro Kid's, qui a remis le prix spécial Micro Kid's décerné par les téléspectateurs. Super Mario World IV est l'heureux élu.



Rocket expliquant les raisons pour lesquelles War-song a reçu le prix du meilleur jeu de stratégie à Michel Bams, de Sega France.



Patrick Lavanant, de Bandai, a passé une soirée agréable puisque Nintendo a été le grand gagnant de la cérémonie.



**STREET FIGHTER II**, de Capcom (Super Nintendo),  
élu meilleur jeu de combat, a reçu le prix spécial  
Supergames attribué par les visiteurs du Salon.

**SONIC II**, de Sega (Megadrive),  
élu meilleur jeu de plates-formes.

**GATE OF THUNDER**, de Hudson Soft (PC Engine CD),  
élu meilleur shoot-them-up.

**WARSONG**, de Treco (Megadrive),  
élu meilleur jeu de stratégie.

**KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE**, d'Acclaim (Super Nes),  
élu meilleur jeu d'action/réflexion.

**BEST OF THE BEST**, de Loricel (SUPER NES),  
élu meilleure simulation sportive.

**SUPER MONACO GRAND PRIX II**, de Sega (Megadrive),  
élu meilleure course automobile.

**ZELDA 3**, de Nintendo (Super Nintendo),  
élu meilleur jeu d'aventure.

**SUPER CASTLEVANIA IV**, de Nintendo/Konami (Super Nintendo),  
élu meilleur jeu d'action.

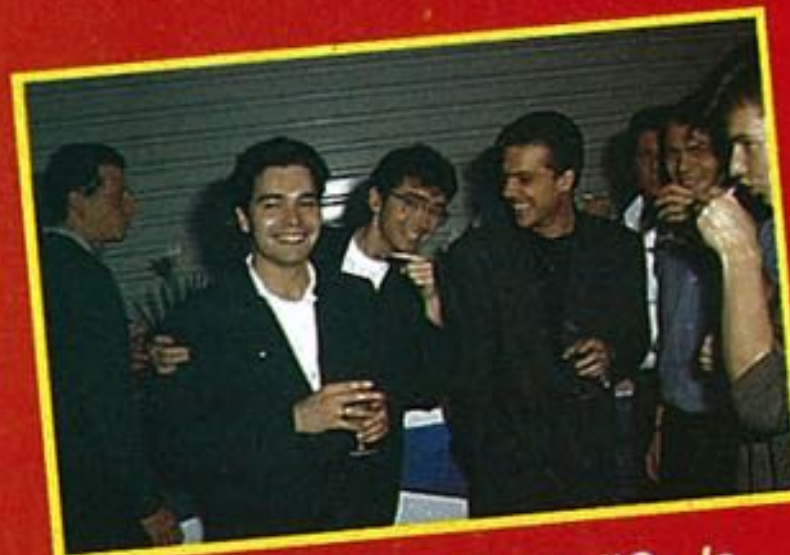
**ELITE**, d'Imagineer (NES),  
prix spécial du jury.

**SUPER MARIO KART**, de Nintendo (Super Famicom),  
coup de cœur de la rédaction.

**SUPER MARIO WORLD**, de Nintendo (Super Nintendo),  
prix spécial Micro Kid's attribué par les spectateurs  
de l'émission



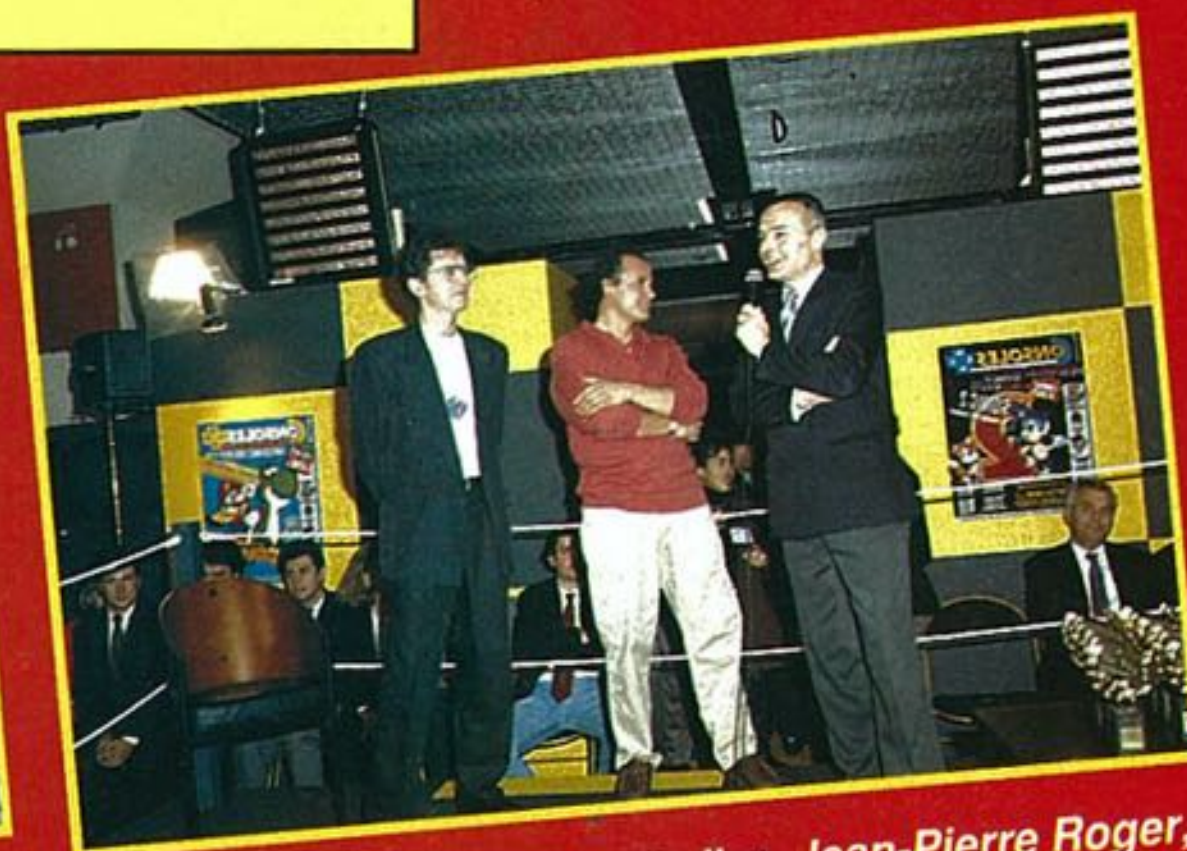
Stéphane Bole, autre pont de  
Bandai, est monté sur le ring pour  
Zelda 3. Un jeu qui justifie à lui  
seul l'achat d'une Super Nintendo.



Après la remise des Tilt d'Or, la  
soirée s'est prolongée tard dans  
la nuit. Lors du buffet, Jean-  
Michel Blottière est venu s'enqué-  
rir de l'humeur du côté de chez  
Sega. Romuald et M.Bams n'ins-  
pirent guère la mélancolie.



Entre Alain Huygues Lacour, au centre, ancien jour-  
naliste à Tilt et aujourd'hui rédacteur en chef de  
Joypad et Jean-Michel Blottière (Tilt, Consoles+, PC  
Review et Micro Kid's), c'est l'entente cordiale.



Avant la cérémonie des Tilt d'or, Jean-Pierre Roger,  
à droite, a fait un bref discours sur la situation de  
Consoles+. Elle est excellente, et le journal caracole  
toujours en tête.

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !



**MICROMANIA**

**LE TOP 10**  
DES MAGASINS MICROMANIA

**TOP 10  
GAMEGEAR**

**SONIC 2**  
**CHUCK ROCK**  
**TAZMANIA**  
**WIMBLEDON TENNIS**  
**SENNA GRAND PRIX**  
**SPIDERMAN**  
**DONALD DUCK**  
**OLYMPIC GOLD**  
**WONDERBOY DRAGON'S**  
**MARBLE MADNESS**

Commandez par Téléphone  
**92 94 36 00**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
s'agrandit et ouvre 200 m<sup>2</sup>  
exclusivement consacrés aux  
scotchés du jeu vidéo.

**NOUVEAU**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2. Rotonde des Miroirs  
RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA NICE**

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1. Face sortie Métro  
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins  
Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
Tél. 45 29 09 90.

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

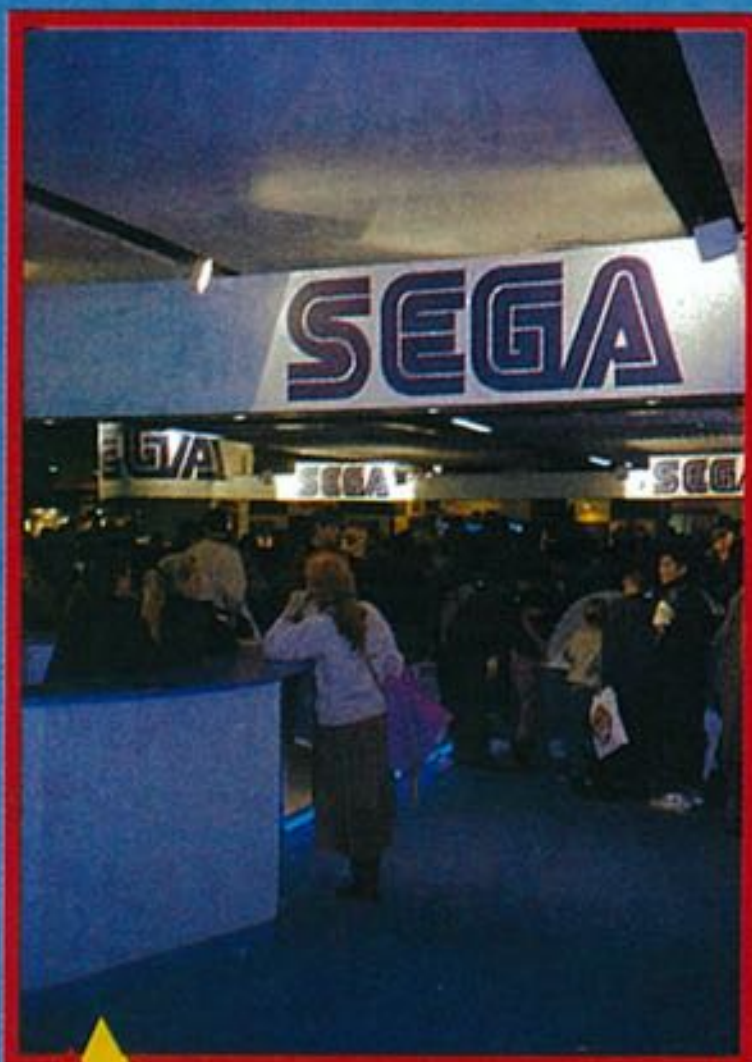


# SUPERGAMES SHOW

# SALON EUROPEEN DES JEUX VIDEO ELECTRONIQUES



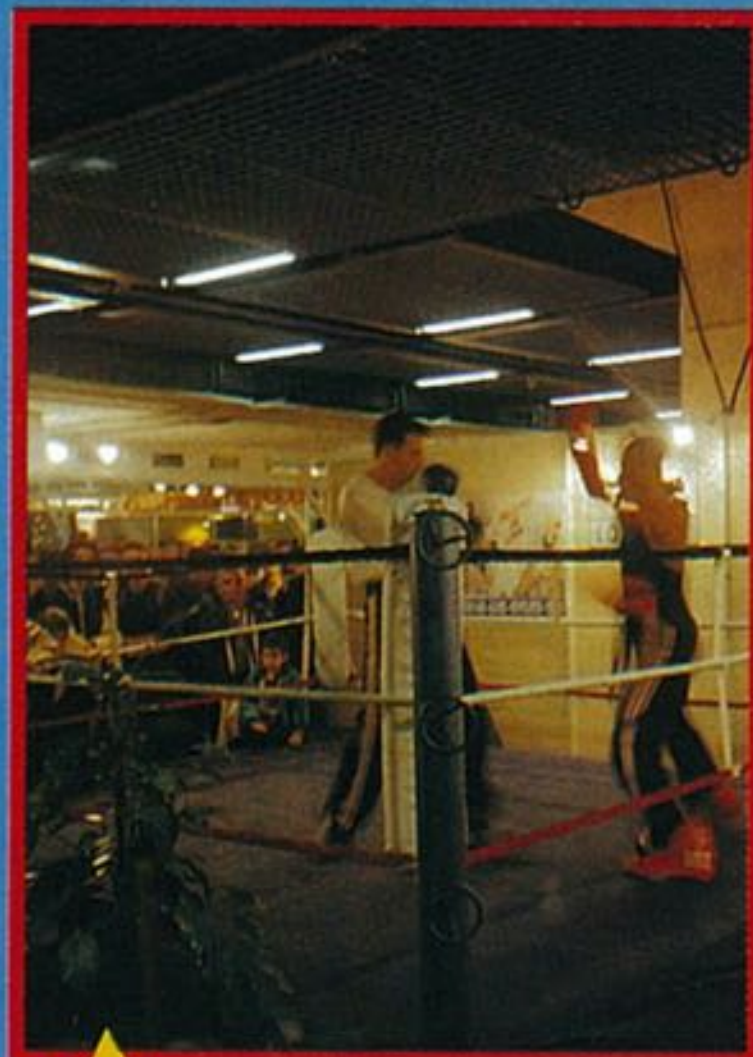
Le CD-ROM géant de Philips. Quand la micro rejoint le futur!



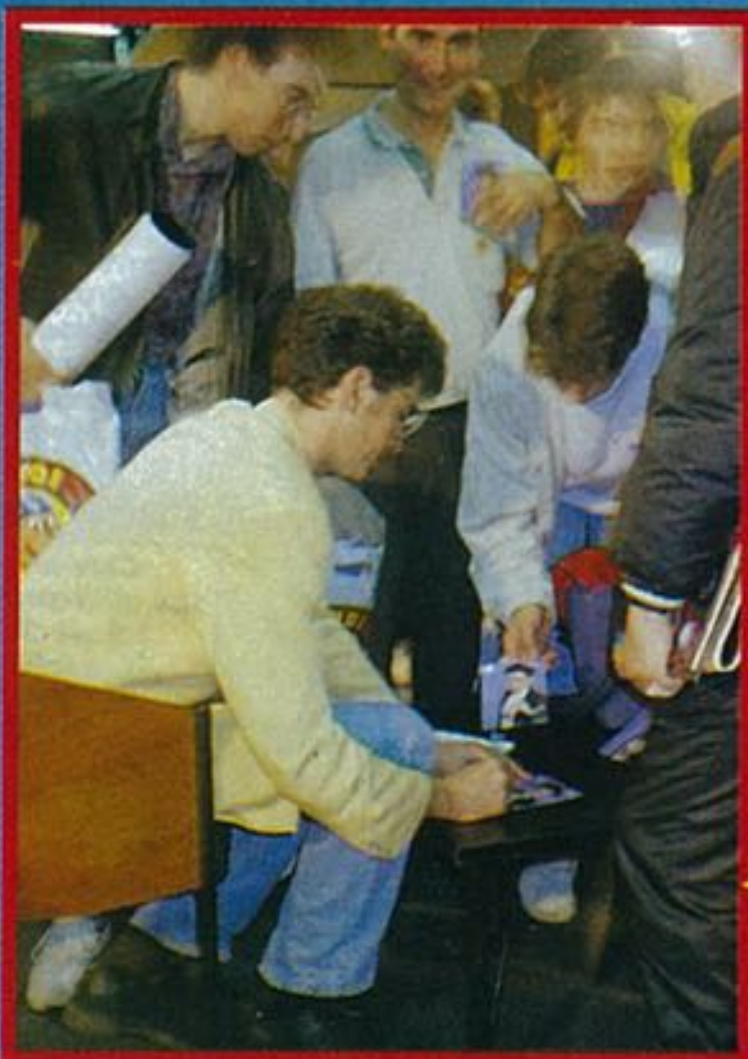
Banana San en partance pour Mars... C'est sur le stand Microsimulateur, journal spécialisé dans les jeux micro de simulation, que l'on pouvait s'essayer à la conduite d'un Airbus.



Les bornes d'arcade de Sega sont toujours impressionnantes. Seul regret: pas d'animation sur le stand.



Loriciel n'a pas lésiné. Un ring a été installé au centre du stand pour des démonstrations de boxe thaïlandaise.



Laissez venir à moi les petits enfants! Jean-Michel Blottière fut maintes fois sollicité pour signer des autographes.

**L**e rideau vient de tomber sur cinq jours de folies ludiques. Près de 50 000 personnes se sont massées sur le parvis de la Défense pour assister à l'un des plus grands shows européens. Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de pénétrer dans cet antre des jeux vidéo, en voici le "test".

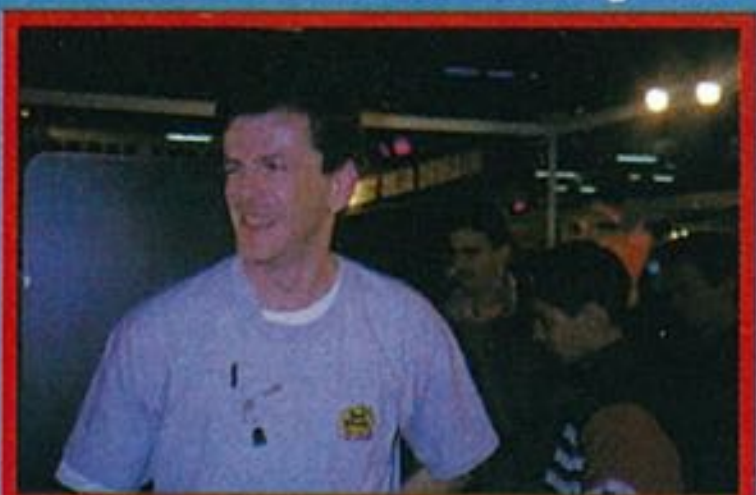
La trentaine d'exposants avait sorti le grand jeu pour séduire un maximum d'acheteurs potentiels. Les sourires des attachées de presse et des jolies hôtes (celles de Tilt/Consoles+ ont fait un tabac!) invitaient les joueurs à découvrir les nouveautés de ces derniers mois: Sonic II en démo, Mansell et Joe & Mac, Connors, Kick Off sur Super Nintendo, World Heroes sur Neo Geo... Banana San, envoyé spécial de Consoles+ au Japon, présentait des cartouches encore inconnues en France. Il fallait se lever tôt pour approcher ces exclusivités. La plupart des éditeurs, distributeurs et journaux avaient mis à la disposition du public consoles et bornes d'arcade. Ludi Games et ses quatre-vingts écrans, les bornes d'arcade Super Monaco GP de Sega et les consoles Neo Geo incrustées dans des bornes d'arcades furent pris d'assaut. Et comme si cela ne suffisait pas, de nombreuses attractions éclataient aux quatre coins du salon. Au risque de paraître de parti pris, c'est le stand de Tilt/Consoles+ qui a fait preuve de



Agnès Vincent en pleine discussion avec le présentateur Micro Kid's sous l'œil amusé de Jean-Pierre Roger.



Le stand Ludi Games fut l'un des plus visités. Le nouveau jeu de tennis "parrainé" par Connors s'étalait sur écran géant.





# OPEEN DEO ET QUES

la plus grande originalité avec son championnat de jeux vidéo : une confrontation sur Sonic et Super Aleste explosive ! Les dix vainqueurs sont repartis avec une Combo et le jeu Atomic Robo Kid sous le bras — et le droit de faire partie de l'équipe de France des jeux vidéo. Et Nintendo dans tout ça ? Relégué au fin fond du Salon (ils se sont décidés au dernier moment), le géant japonais présentait deux produits, Mario Paint sur Super Nintendo et Miracle sur NES, un logiciel d'apprentissage pour la musique. Mais ce sont aussi les parents qui furent à la fête avec l'espace "Conseils aux parents". Nintendo avait aménagé un lieu de réflexion, où des spécialistes de l'enfant (psychologues, pédiatres, etc.) répondaient aux questions angoissées des parents : "les jeux vidéo sont-ils nuisibles à l'épanouissement de mon chérubin ?". Vaste question !

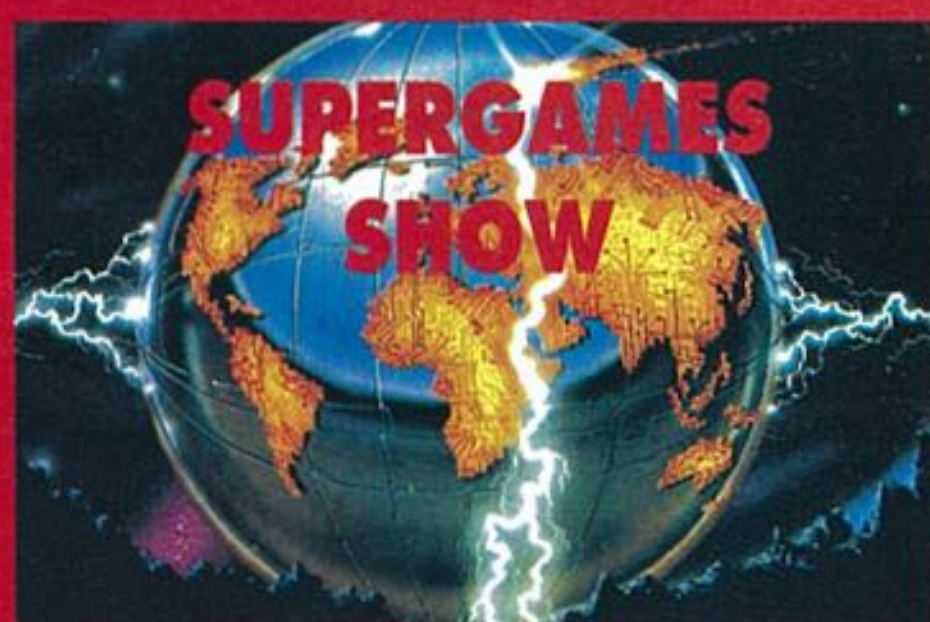
N'allez pas croire que le Supergames Show était seulement réservé au monde des consoles. La micro était fortement représentée avec les stands Apple et IBM ainsi que de nombreux éditeurs et tous les journaux spécialisés. Microsimulateur, par exemple, n'avait pas lésiné sur les moyens. On a eu droit à une démonstration des meilleurs simulateurs de vols et, ultime récompense, on pouvait gagner une cabine d'Airbus reconstituée. Après ces cinq jours de folie, toute l'équipe de Consoles+ a eu bien du mal à se remettre dans le bain.



Robby tente de réaliser un double clin d'œil (à l'hôtesse !) en gardant le sourire. Un coup qui l'a rendu célèbre il y a quelques années...

Le week-end, la file d'attente pour rentrer au Supergames Show n'en finissait pas de s'étendre. Malheureusement, le Salon ne pouvait, faute de place, accueillir toute cette foule.

## SUPERGAMES SHOW



**ORGANISATEUR :** Département Salons de la société Auxiliaire de Publicité et la société Eurexpect

**PRIX :** 50 F et 30 F si l'on connaissait le code Micro Kid's

**DIFFICULTE :** Facile à trouver

**GENRE :** Console, micro, et un peu de BD

env. 50 000

PERSONNES

SHOW

92

### PROPRETE/SECURITE 35%

*Peu d'espace prévu pour se restaurer, se reposer. Les milliers de prospectus distribués chaque jour par les différents exposants s'amoncelaient par terre. L'interdiction de fumer n'était effective que le week-end.*

### AFFLUENCE 60%

*Si les trois premiers jours furent tranquilles, que dire de la foule déferlante qui s'abattit ensuite sur le CNIT. Environ 50 000 personnes se sont rendues à ce super-show. Les allées, trop étroites, rendaient la progression difficile.*

### HOTESSES 101%

*Charmantes et efficaces, les hôtesse du stand Consoles+ ont fait rêver Robby.*

### ANIMATION 70%

*Ludi Games avait organisé un championnat autour des produits Nintendo. Philips faisait gagner des CD-I. Une chasse au trésor, signée Loriciel, permettait de remporter des Super Nintendo, Game Boy, et des jeux Loriciel. Mais c'est sur notre stand que les attractions étaient les plus "vivantes". Championnat de jeux vidéo et la remise des Tilt d'Or en "live".*

### INTERET GENERAL 75%

*Faire un salon d'une telle importance dans un espace aussi réduit avec des mesures de sécurité aléatoires a laissé une impression de "je-m'en-foutisme". Pour le reste, il faut saluer les éditeurs et distributeurs, venus en nombre.*

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10  
DES MAGASINS MICROMANIA

**TOP 10  
GAMEBOY**  
SUPER MARIOLAND 2  
PRINCE OF PERSIA  
TOM & JERRY  
BIONIC COMMANDO  
NBA CHALLENGE 2  
ADVENTURE ISLAND  
WWF SUPER STARS 2  
TURTLES NINJA 2  
SIMPSON'S 2  
MEGAMAN 2

Commandez par Téléphone  
92 94 36 00

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
s'agrandit et ouvre 200 m<sup>2</sup>  
exclusivement consacrés aux  
scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA NICE**

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins  
Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
Tél. 45 29 09 90 .

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre



# SALON

# FUTURE ENTERTAINMENT LE SALON OU

**E**n même temps que le Supergames Show, s'est déroulé, à Londres, le Future Entertainment Show qui a accueilli plus de 100 000 Britanniques. Les jeux présentés n'avaient rien de bien nouveau par rapport à ceux que nous avons découverts à l'ECTS de septembre, mais on pouvait les essayer et, surtout, participer à de très nombreuses animations.



Un salon bien rempli qui prouve que le marché du jeu vidéo est en pleine croissance.

**E**n arrivant au Future Entertainment Show (FES), et après être arrivé en tête de l'interminable queue, nous découvrons que le Salon est en fait divisé en deux parties, en deux espaces distincts. La première salle ressemble typiquement à une foire informatique anglaise. Une cinquantaine d'exposants, principalement des revendeurs, proposent aux visiteurs leurs produits à prix cassés. Les uns mettent en vente les cartouches les plus récentes à des prix défiant toute concurrence (à partir de 250 F pour une cartouche Megadrive) tandis que d'autres proposent des logiciels du domaine public pour micro-ordinateurs. Il est également possible de se procurer tout un tas d'accessoires : transfos, batteries rechargeables pour consoles portables, joysticks ou joypads de différentes formes, sacs de transport...

L'autre salle rassemble les principaux éditeurs de jeux britanniques, lesquels rivalisent d'imagination pour attirer les visiteurs sur leurs stands respectifs. Gremlin Graphics a récupéré une Lotus M200 ainsi qu'une Williams-Renault pilotée par Nigel Mansell destinée à promouvoir Nigel Mansell: Worldchampionship. Electronic Arts a installé deux motos reliées à des Megadrive permettant à deux joueurs de s'affronter simultanément sur Road Rash 2. Chez Domark, James Bond est à l'honneur : on fête le trentième anniver-

saire du premier James Bond au cinéma, "Docteur No". Tandis que certains contemplent une Aston Martin qui trône au beau milieu du stand, d'autres manipulent avec ferveur le joypad des Megadrive disposées alentour et sur lesquelles s'affiche la cartouche James Bond — The Duel. Quant à la société de Manchester, je veux parler d'Ocean, elle a carrément monté des toboggans en spirale pour la plus grande joie de tous : ça n'a rien à voir avec les jeux vidéo, mais on est là pour s'amuser, n'est-ce pas ?

Mais à mon avis, c'est Psygnosis qui a frappé le plus fort. On commence d'abord par une séance de maquillage : visage et cheveux verts afin de ressembler à un Lemming. Ensuite, on enfle une combinaison "spéciale" et, après avoir pris un peu d'élan, on se jette sur un mur gonflable couvert de Velcro. Le but du jeu est de se retrouver accroché à la paroi le plus haut possible ! Frissons garantis... Nintendo a aligné une ribambelle de Super Nintendo afin qu'un maximum d'excités puissent se défouler sur Street Fighter II et Sega a, comme il se doit, construit son stand autour de Sonic II.

Voilà, la visite du Salon touche à sa fin et l'on peut donc dire que la première édition du Future Entertainment Show était réussie. Souhaitons que le Games Master Live Show, qui a lieu en ce moment même à Birmingham, soit de la même trempe et soit, lui aussi, couronné de succès.

## LE CLOU DU SALON

**J**e vous ai rapporté du FES un gadget pas mal du tout portant le doux nom de Game Plus. Il s'agit d'un mini-manche de joystick à monter soi-même sur tout joypad ou console portable. Le principe est simple : on colle une tige en plastique sur la croix multidirectionnelle, après avoir appliqué sur celle-ci une pastille autocollante double-face. Nous avons essayé le Game Plus sur le



Game Boy de la rédaction et, après une phase de scepticisme, il s'est avéré que le système tient en place. Vendu à un prix inférieur à 4 £ (soit moins de 40 F), il vous faut commander Game Plus directement en Angleterre, auprès de la société du même nom, si vous désirez vous le procurer.

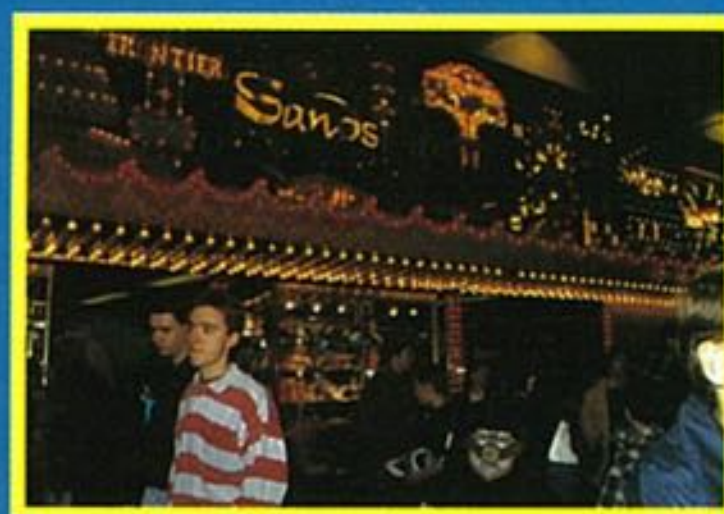
Game Plus :  
Swinborne Road, Burnt Mills Industrial Estate, Basildon, Essex, SS13 1EH, Grande-Bretagne.

Qu'elle est belle la Game Boy de Robby avec ce mini-manche de joystick !

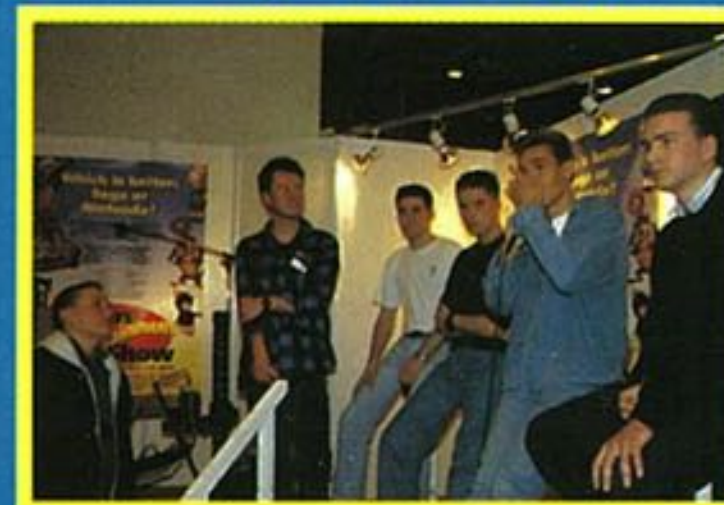
Sega était là pour annoncer la sortie imminente de Sonic 2.



Chez Microprose, on pouvait gagner un véritable blouson en cuir...



Le FES abritait également une véritable salle d'arcade dont la devanture reprend les noms des plus grands hôtels de Las Vegas.



Ces jeunes gens sont les rédacteurs en chef des magazines Nintendo et Sega édités par Future Publishing (il y en a quatre !).

David Martin répond à toutes les questions que se posent les futurs champions.





# AMUSEMENT SHOW

## L'ON S'AMUSE

# SALON



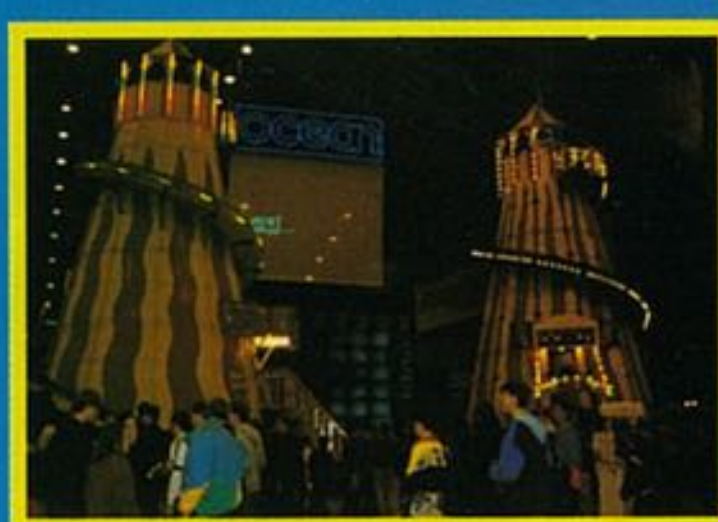
Classe, le stand d'Acclaim!



Ouaahh! La F1 de Nigel Mansell était visible sur le stand de Gremlin Graphics.



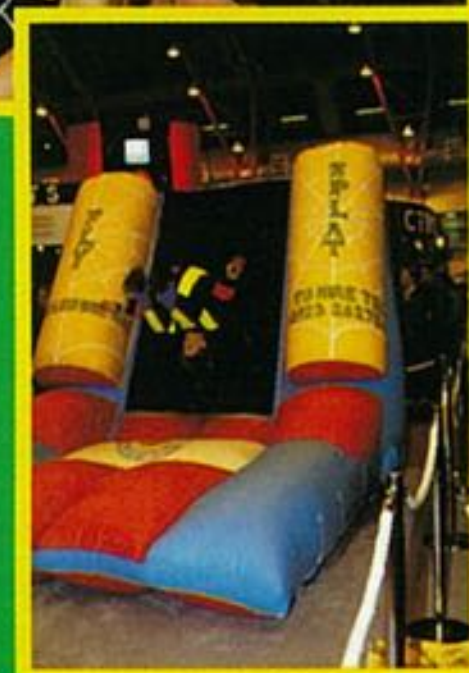
Une queue interminable dès 9 heures du matin.



Chez Ocean, on voit les choses en grand.



Après la séance de maquillage sur le stand Psygnosis, jetez-vous contre le mur gonflable recouvert de Velcro qui attend les sauts périlleux des plus téméraires.



EN CHERCHANT  
LA CITÉ PERDUE,  
ON RENCONTRE PARFOIS  
LA PEUR...

**MB**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM

1  
joueur





# LE COMPARATIF QUI TUE!

C'est le dernier volet de notre méga-comparatif. Noël est là et bon nombre d'entre vous ont commandé au Père Noël la console de leurs rêves. Mais saviez-vous que Sega et Nintendo ont déjà essayé d'imaginer combien de Megadrive ou de Super Nintendo passeront dans les cheminées françaises en cette fin d'année ?

**A**près avoir comparé la Megadrive et la Super Nintendo sur le plan technique, nous avons vu l'ampleur de la guerre de communication que se livrent Sega et Nintendo. Et alors que les deux géants se tirent dans les pattes, nous nous sommes souvenus que certains constructeurs travaillaient dans l'ombre des deux gros en préparant de nouvelles machines, très puissantes, qui pourraient tenir un rôle important sur le marché du jeu vidéo dans un avenir proche. Intéressons-nous maintenant à ce que représentent réellement (et en chiffres) Sega et Nintendo sur le marché français. Nous avons voulu aussi vous donner la parole et vous avez été nombreux à exprimer un avis personnalisé dans notre sondage télématique sur Minitel 36 15 TCPLUS.

## DES CHIFFRES SELON NINTENDO

**S**elon Nintendo France, le parc des consoles Nintendo (tous modèles confondus) devrait friser les 4,5 millions de machines d'ici à la fin de cette année. Cela représenterait, environ, 2 millions de consoles NES, 2 millions de Game Boy et 500 000 Super Nintendo (vendues après les fêtes de Noël). C'est bien sûr durant cette période que les constructeurs vendent le plus de machines et réalisent le plus gros de leur chiffre d'affaires. Depuis son

arrivée officielle en France, fin avril 1992 et jusqu'au mois d'octobre dernier, ce sont près de 150 000 Super Nintendo qui ont été vendues.

A titre de comparaison, Nintendo déclare avoir vendu quelque 46,7 millions de consoles (tous modèles confondus) aux Etats-Unis. Chez les Ricains, la Super NES (la version américaine de la Super Nintendo) s'est vendue à près de 3,4 millions d'exemplaires depuis son introduction sur ce marché, c'est-à-dire en août 1991.

Nintendo annonce qu'il représente 67% du marché (consoles et cartouches) des jeux vidéo en France. On peut considérer ces chiffres comme étant tout à fait réalistes puisqu'ils émanent de Nielsen, le célèbre institut américain d'étude et de sondage.

Enfin, n'oublions pas que, pour le moment, c'est grâce à la très bonne implantation de la NES et de la Game Boy que Nintendo est en position de leader sur notre territoire.



## DES CHIFFRES SELON SEGA

**D'**après Sega France, le parc des consoles Sega (tous modèles confondus) à la fin de cette année serait de l'ordre de 2,8 millions de machines installées dans les foyers français. Ce parc serait alors composé de 1,53 million Master System 8 bits, 850 000 Megadrive et 400 000 Game Gear. Sega France croit pouvoir assurer la vente de quelque 600 000 Megadrive durant la période forte des fêtes de fin d'année 92.

Le constructeur déclare détenir 36,4% de parts du marché du jeu vidéo en France. Bien sûr, pour affirmer cela, Sega a également fait appel aux études de l'institut Nielsen de façon à pouvoir se réclamer d'un système de sondage identique à celui utilisé par Nintendo.



Vous me direz que 67% de Nintendo, additonnés aux 36,4% de Sega, cela nous donne 103,4%! En fait, l'extrapolation sur ce genre de données fait partie de la guerre de communication que se livrent les deux constructeurs car leurs chiffres font totalement abstraction des consoles Atari, NEC et Neo Geo. Si ces dernières ne représentent qu'un faible pourcentage du marché, elles sont tout de même présentes. Il serait plus juste de dire que Sega et Nintendo représentent un peu plus de 90% du marché français du jeu vidéo.

## LE SONDAGE MINTEL

**D**epuis le mois d'octobre, vous avez été nombreux à nous donner votre avis sur la Super Nintendo et la Megadrive grâce au sondage que nous avons organisé sur notre service Minitel, le 36 15 TCPLUS. Nous avons retenu 915 votes qui ont été correctement remplis.

628 voix (soit 68,64% des lecteurs ayant voté) sont en faveur de la Super Nintendo. Seulement 287 Segalopins, soit 31,36% des votants, sont venus exprimer leur amour pour la Megadrive. Nous pouvons estimer que ce sondage est assez représentatif de la tendance du moment: la 16 bits de Nintendo a plus la cote que sa rivale de chez Sega. Voici dix commentaires parmi les plus significatifs de nos lecteurs sur le serveur Minitel de Consoles+.



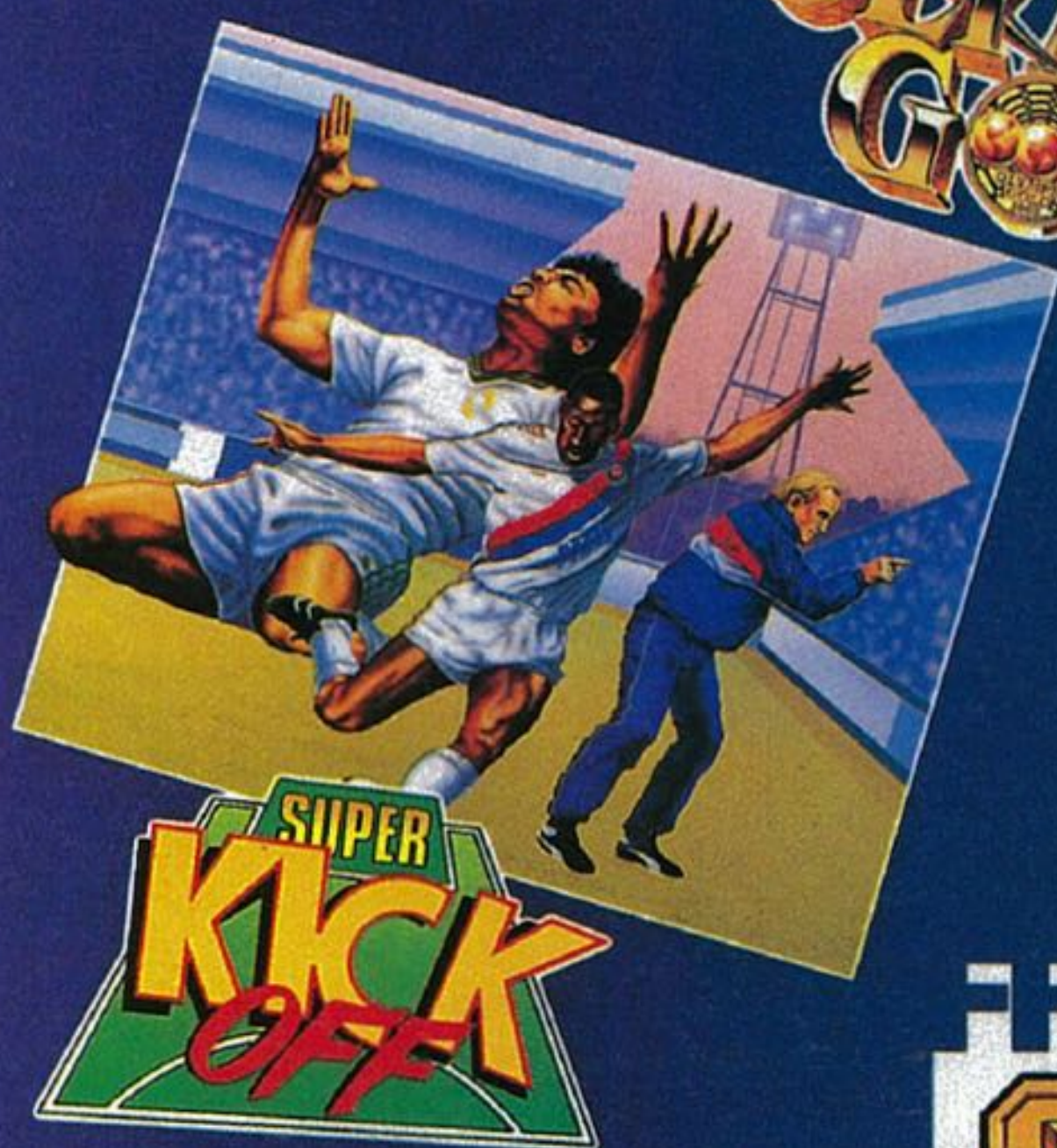
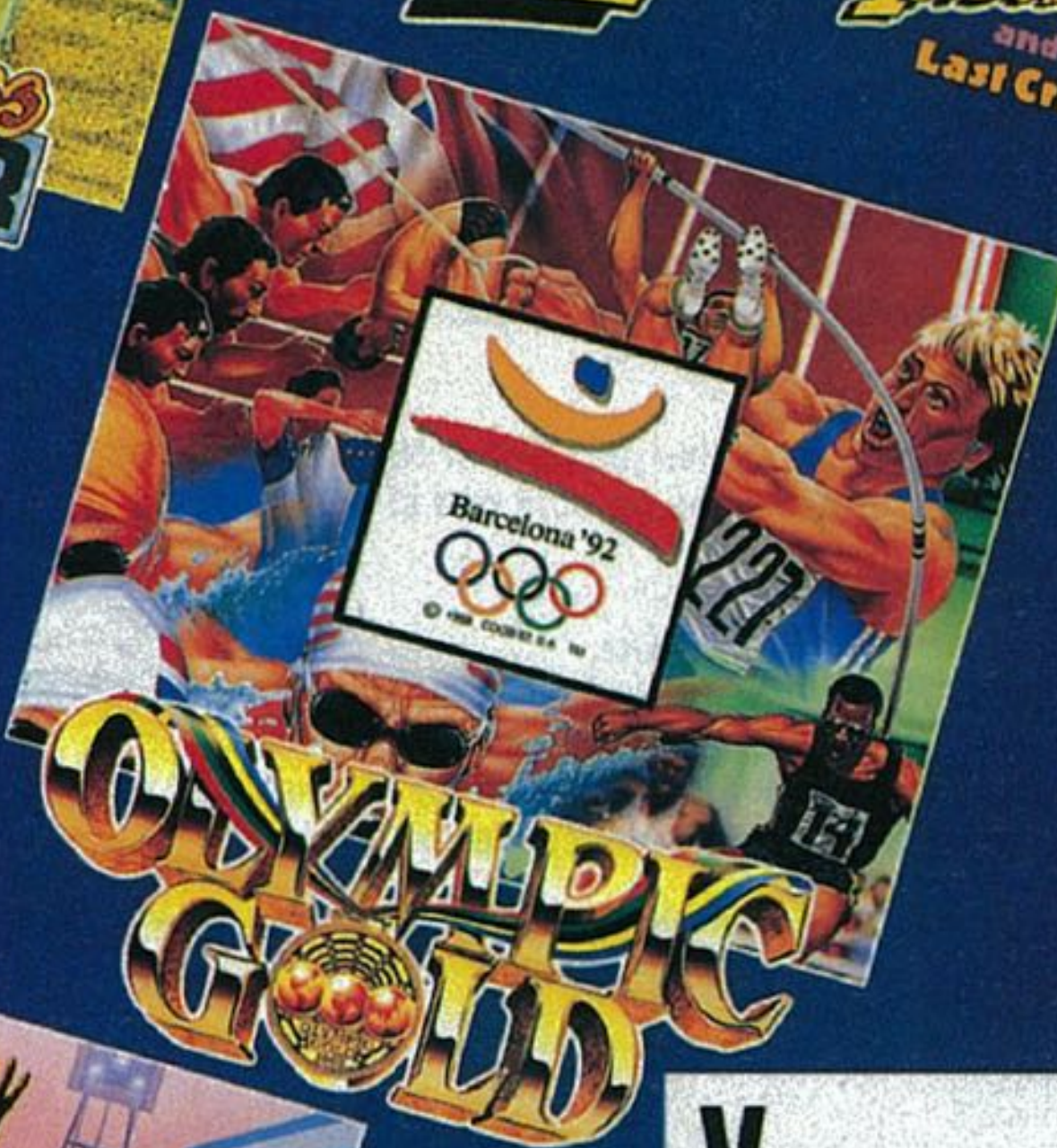
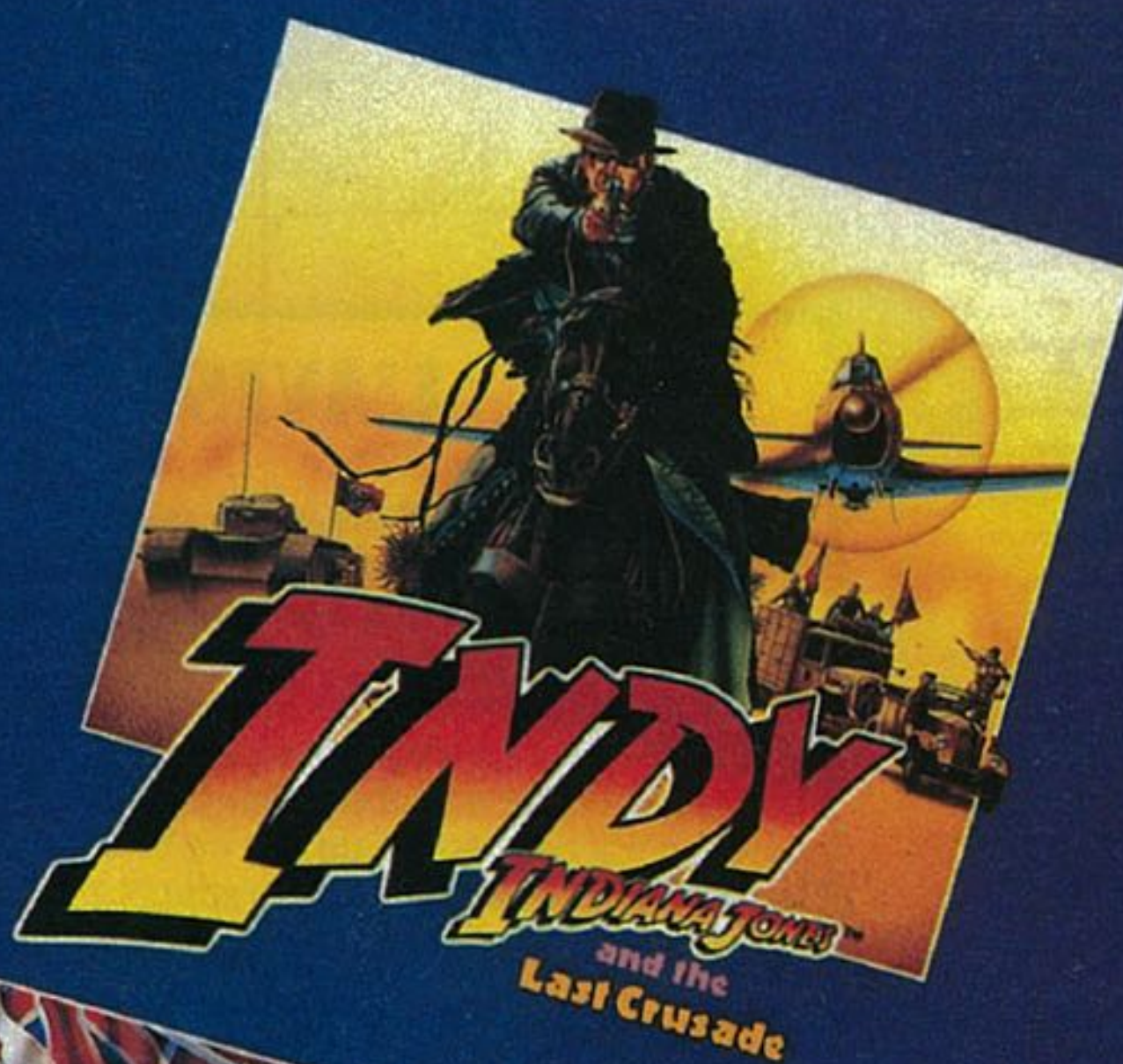
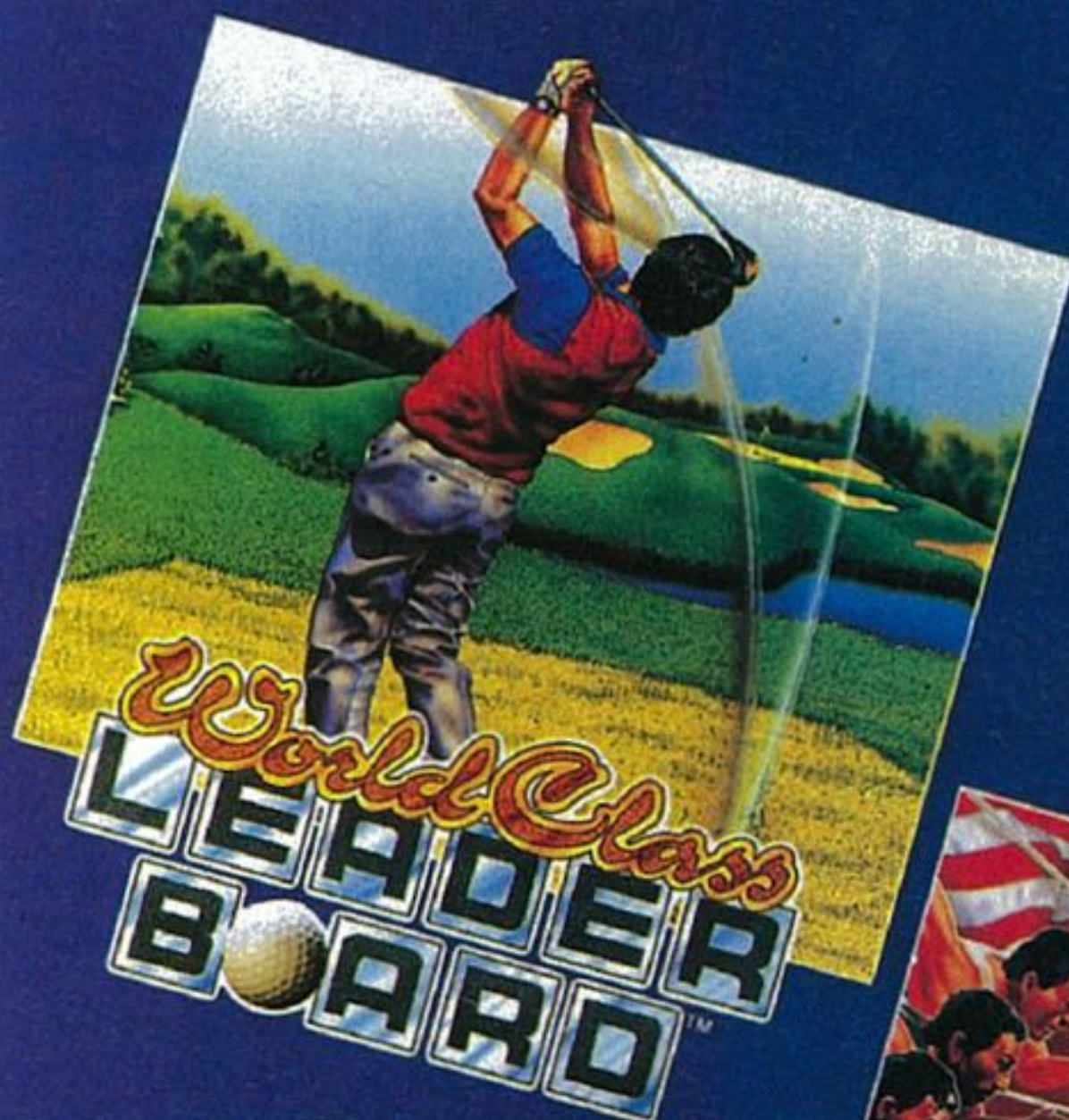
the

best

YOU CAN BUY

for your

SEGA™



OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. GOLD LTD. ALL RIGHTS RESERVED

INDY: INDIANA JONES & INDY ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD.

ALL RIGHTS RESERVED

WORLD CLASS LEADER BOARD™: WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS

SOFTWARE INC. ALL RIGHTS RESERVED

SUPER KICK OFF: © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED

WITH THE KIND PERMISSION OF THE COOB '92 S.A.

**V**ous voulez des graphismes  
hyper-réels, et des jeux incroyables.

Mais surtout, vous voulez de  
l'action.

De l'action sur Master System.

Faites votre choix. Après tout, la  
véritable action, c'est notre truc.

FROM



**A SERIOUS EXPERIENCE**

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 19-44 021 625 3366



# LE COMPARATIF QUI TUE!

## L'AVIS DES LECTEURS DE CONSOLES+

EMMANUELLE DE SAINT-GERMAIN, 11 ANS.

**SUPER NINTENDO:** "Les aventures de Mario sont mieux que celles de Sonic et les graphismes sont plus cools..."

STÉPHANE DE MONTEREAU, 20 ANS.

**MEGADRIE:** "La Megadrive possède énormément de beaux jeux et on a le choix. Par contre, pour la Super Nintendo, c'est peut-être plus fort en technique mais les jeux et la console sont en retard par rapport à la Megadrive. Longue vie à Sega!"

MIKAEL DE SAINT-OUEN, 18 ANS.

**SUPER NINTENDO:** "Dans la mesure où je possède moi-même une Super Nintendo et connaissant ses capacités techniques et son immense potentiel ludique, mon choix ne pouvait se porter que sur cette console."

MATHIEU DE PARIS, 12 ANS.

**MEGADRIE:** "Parce que les jeux Super Nintendo sont trop chers et que les graphismes ne sont pas si bons que ça, j'ai choisi la Megadrive."

PIERRICK DE SAINT-ETIENNE, 14 ANS.

**SUPER NINTENDO:** "Je préfère la Super Nintendo car ses capacités techniques sont supérieures. J'avais une Megadrive, il y avait de bons jeux, mais rien de comparable, par exemple, avec Zelda 3, que je possède maintenant."

LOIC DE LANNION, 17 ANS.

**MEGADRIE:** "La Megadrive est la meilleure selon moi car, si ses capacités techniques ne sont pas aussi performantes que celles de la Super Nintendo, les jeux sont bien plus intéressants."

DAVID DE COURBEVOIE, 16 ANS.

**SUPER NINTENDO:** "La Super Nintendo bénéficiant d'une technologie plus moderne, les graphismes et les jeux n'en seront que meilleurs."

JOHN DE CHAMPAGNOLE, 16 ANS.

**MEGADRIE:** "Parce que je trouve que Mario sur Super Nintendo ne vaut rien face à Sonic..."

ANTHONY DE VILLIERS-SUR-MARNE, 16 ANS.

**SUPER NINTENDO:** "Elle possède de meilleures techniques de gestion de l'écran, de meilleurs graphismes, de meilleures musiques, un super-design et une prise en main des paddles bien meilleure que celle de la Megadrive."

MAXIME DE MANOSQUE, 14 ANS.

**MEGADRIE:** "Bien que la Super Nintendo soit de meilleure qualité que la Megadrive, j'estime qu'il n'y a pas assez de jeux pour la Super Nintendo. De plus, la Super Nintendo n'est pas souvent supérieure à la Megadrive dans chaque domaine de jeux (sic)."

### L'ANALYSE DU DOCTEUR ROBBY

**E**ssayons d'y voir plus clair sur l'avenir proche du duel qui nous intéresse. La Megadrive, présente depuis plus longtemps en France, est — avant les grosses ventes de Noël — sur la première marche du podium des consoles 16 bits. Evidemment, la Super Nintendo entend bien lui ravir cette position le plus rapidement possible.

Quelle sera la situation au début 93? Elle sera la suivante: sachant qu'à la fin de l'automne 92 il y avait environ 250 000 Megadrive et à peu près 150 000 Super Nintendo sur le marché,

sachant qu'après Noël Sega compte avoir vendu 600 000 Megadrive supplémentaires, alors que son rival pense pouvoir vendre plus de 500 000 Super Nintendo... nous devrions nous retrouver avec un marché 16 bits fort de 850 000 Megadrive et 750 000 Super Nintendo au début de l'année 1993.

Au regard des résultats de notre sondage, vous serez apparemment plus nombreux à débaler une Super Nintendo le 25 décembre.

Sega vendrait moins mais sa base installée de consoles 16 bits est plus importante que celle de Nintendo.

Il y aura donc, grosso modo, le même nombre de machines sur le marché 16 bits des deux côtés. Donc, nous pouvons

tabler en janvier 93 sur environ 700 000 Megadrive et un chiffre équivalent de Super Nintendo dans les foyers français. Soit près 1,5 million de consoles 16 bits!

### RENDEZ-VOUS A NOEL 93

**A**lors attention les mirettes! Pour l'année 93, Sega et Nintendo à égalité sur le marché 16 bits: le match des deux mastodontes va être sanglant! Il n'en sera que plus rude avec l'arrivée officielle des lecteurs de CD-ROM. Je crois que nous devons reprendre notre inimitable comparatif à partir de septembre 93 pour quatre nouveaux épisodes de cette série et

juger, avec de nouveaux éléments, laquelle des deux sœurs ennemies sera en mesure d'écraser l'autre... à Noël 1993.

Et puis, d'ici là, les consoles SMSG de Matsushita/Electronic Arts et la nouvelle NEC seront peut-être disponibles...

Je crois deviner que vous avez maintenant très envie de savoir laquelle des deux s'en tirerait le mieux. Franchement, la Super Nintendo semble mieux partie car, rappelons-le encore une fois, mieux armée technologiquement.

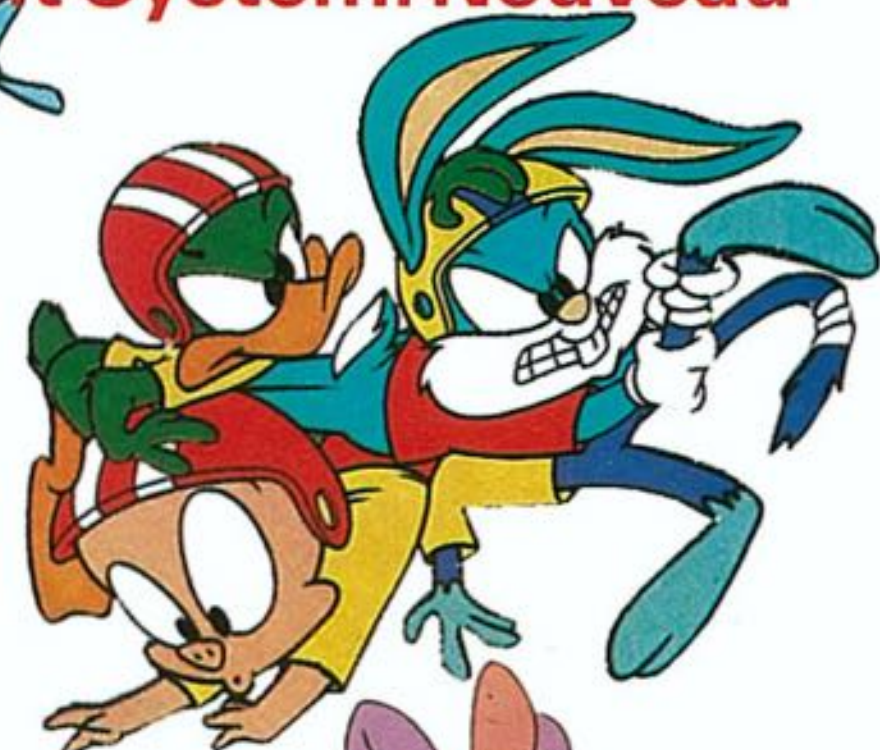
Mais méfions-nous de Sega, redoutable dans le domaine de la communication, et disposant de la force et des créations originales de son fameux département arcade...

Robby



Nouveau sur **GAME BOY** Nouveau sur **Nintendo** Entertainment System. Nouveau

# TINY TOON



Drôles de jeux pour stars de la TV



Nouveau



Nouveau

TINY TOON – La passion des jeux

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez

leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI  
Pour plus d'informations sur les jeux,  
appelez-nous au:  
(16-1) 34.64.77.55

**PALCOM**  
SOFTWARE



# KONAMI

## La passion des jeux

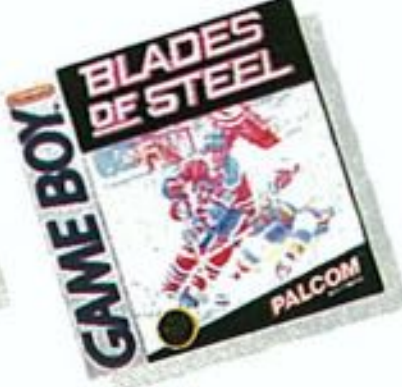
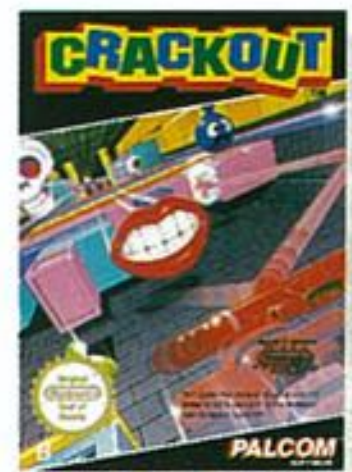
### Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

F&P 92/285 P1



# DOSSIER

## LES 3615 AU

**V**ous désespérez de ne pouvoir finir *Sprigun*, *Zelda III* vous pose des difficultés, vous n'arrivez pas à terminer *Sonic*. Ce ne sont que quelques exemples de problèmes que peut vous aider à résoudre le Minitel. En effet, il est à la fois possible de s'informer sur les nouveautés et de dialoguer avec d'autres dingues de consoles. Cependant, tout n'est pas idyllique dans le monde du Minitel! Nous avons donc mené l'enquête.

### GUIDE

**A**fin de mieux exploiter les différents serveurs décrits dans cet article, il est utile de connaître quelques commandes de base qui vous permettront de vous déplacer dans les divers services. La manière classique d'accéder à ces services est de suivre les menus qui vous sont proposés; cependant, il existe des commandes qui vous emmènent directement là où vous désirez vous rendre. Une commande consiste en une suite de caractères composée de [\*] et d'un mot clé. Par exemple, en tapant [\*BAL] puis [Envoi], vous vous retrouverez dans le menu propre aux boîtes aux lettres, quelle que soit votre position dans le serveur au moment de l'entrée de la commande. Voici donc quelques commandes pratiques: [\*BAL]: boîtes aux lettres - [\*DIA]: dialogue - [\*SAL] ou [\*FOR]: salons ou forums - [\*] ou [\*\*]: pour répondre à un dialogue

Ces commandes ont été adoptées par beaucoup de serveurs. Il y en a bien d'autres mais elles diffèrent souvent d'un 3615 à l'autre. Le mieux est de consulter le guide de chaque serveur, généralement en appuyant sur la touche [Guide] sous le menu principal.

**TCPLUS**  
**3615**  
**RUBRIQUE**  
**FORUM**  
**CONSOLES**

### AVERTISSEMENT

**A**ttention! Avant de vous lancer sur votre Minitel, il faut que vous soyez bien conscient du coût de cet appareil.

Tous les serveurs décrits ici sont facturés à 0,99 F la minute, à part NINTENDO, SOSNINTEND, MICROMANIA, FRANCE3 (et TCPLUS en décembre) qui coûtent 1,27 F par minute.

C'est dire qu'un usage abusif du Minitel peut vous revenir très cher! Certains serveurs ont eu heureusement l'excellente idée de vous proposer des accès en 3614

(0,36 F la minute avec tarif régressif, comme le téléphone). Lorsque vous vous connectez en 3615, vous obtenez des crédits en fonction du temps passé (le crédit est en fait l'unité monétaire du Minitel). Vous pourrez ensuite les utiliser pour accéder au 3614, à raison d'une minute par crédit la plupart du temps.

Voici un tableau indiquant, pour chaque serveur, le code d'accès en 3614, le rapport entre les minutes passées en 3615 et le nombre de crédits obtenus, et la commande permettant de savoir le nombre de crédits dont vous disposez. Précisons que ces crédits sont indispensables pour accéder au 3614.

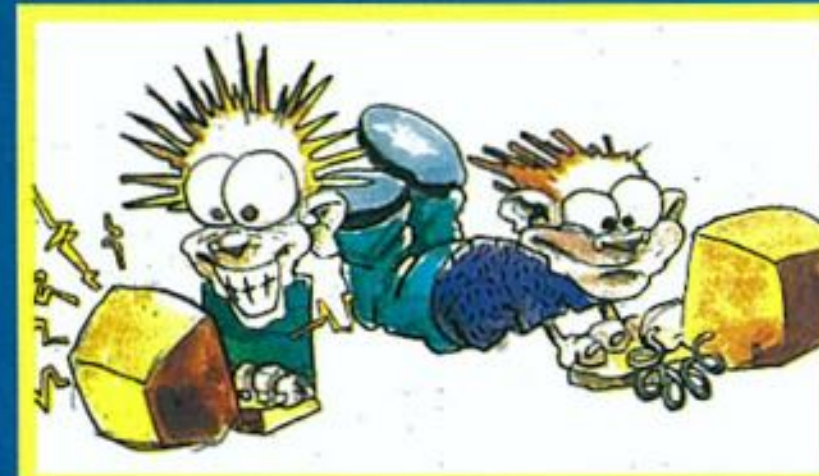
Serveur 3615 (code d'accès)	Serveur 3614 (code d'accès)	Crédits obtenus pour 1 heure passée en 3615	Commande pour visualiser son nbre de crédits
PLAYERONE	AZURSOFT*PLAY	15	*CRED
JOYPAD	JOYPAD	6	*MOI
KONSOL (1)	G4*G4	60	*SH
TCPLUS (2)	OUI	23 HEURES	—

(1) Pour KONSOL sur 3614, il faut passer par le serveur de GEN4, puis taper [\*BZ] ou [\*SPS] pour se retrouver sur KONSOL\*BZ ou KONSOL\*SPS.

(2) Le serveur 3614 de TILT et TCPLUS sera mis en place à la mi-décembre. En se connectant une heure sur 3615, vous pourrez passer le reste de la journée sur 3614!

### NINTENDO

**I**l existe deux serveurs officiels de la marque en France: 3615 SOSNINTEND et 3615 NINTENDO. Le premier est en fait seulement une aide pour les jeux *Zelda* et *Hook*. Tous les plans et des explications complètes vous y sont donnés. NINTENDO est un serveur plus complet qui comprend rubriques d'information, BALs, jeux primés. Il est important de signaler que ces serveurs abusent des graphismes et vous affichent souvent des pages entières ou des parties de page avec du dessin. Evidemment, l'aspect esthétique y gagne, mais pas votre porte-monnaie. Le serveur NINTENDO possède un système de BALs — grâce auquel il est d'ailleurs possible d'indiquer que vous allez être absent pendant quelques jours, votre BAL étant ainsi conservée pendant cette durée. Cependant, nous ne l'avons pas rapproché des messageries précédentes car il ne dispose d'aucun moyen de discussion en temps réel (sauf avec MARIO) et donc, à moins de connaître déjà une personne sur le serveur, ou d'écrire au hasard en choisissant un nom dans l'annuaire, il est difficile de trouver des correspondants. La spécificité de NINTENDO est la possibilité de discuter avec MARIO (12h30/15h00 et 16h30/18h00, sauf le diman-



che). Vous pourrez lire les discussions des autres connectés avec MARIO et lui poser des questions. Généralement, les questions tournent autour de problèmes concernant tel ou tel jeu. D'autre part, le serveur propose une liste des points de vente Nintendo. Nous reviendrons sur les autres caractéristiques de MARIO dans les prochains paragraphes, afin de pouvoir comparer tous les serveurs.





**L**e monde des consoles n'est pas absent du Minitel. Bien sûr, il n'y a pas pléthore de serveurs s'adressant exclusivement aux fanas des jeux sur consoles. Cependant, à travers les serveurs officiels de SEGA et NINTENDO et ceux tenus par des revues spécialisées telles que CONSOLE+, JOYPAD, KONSOL,

PLAYERONE, vous disposez de services qui ne sont pas dénués d'intérêt. Le Minitel peut servir tout aussi bien d'outil d'information que d'outil de communication. Pour être plus précis, vous pouvez vous renseigner sur les dernières nouveautés, les Cheat Mode et les solutions, mais aussi discuter avec d'autres passionnés de console.

## DIFFERENTS SERVEURS, DIFFERENTS SERVICES

**V**oici les messageries qui vont pour thème les consoles, et qui vont nous intéresser au premier chef : JOYPAD, KONSOL\*BZ, KONSOL\*SPS, PLAYERONE et TCPLUS (service Minitel de Consoles+). Précisons tout d'abord que JOYPAD est très similaire au serveur JOYSTICK, tout comme KONSOL\*SPS (pour le monde Sega) et KONSOL\*BZ (pour le monde Nintendo) peuvent être rapprochés du serveur GEN4. De même, TCPLUS est lié au 3615 TILT. Cette précision a son importance, car en vous connectant sur un de ces serveurs, vous pourrez discuter avec des personnes sur le ou les serveurs qui lui sont rattachés.

Avant de passer en revue les différents services qu'offrent ces serveurs, il faut déjà tenir compte de la qualité de leur réalisation. En effet, tous n'offrent pas la même ergonomie ni la même vitesse. De ce point de vue, les plus agréables sont sans conteste JOYPAD et KONSOL, qui sont les seuls à proposer un système de pages "interruptibles", c'est-à-dire que l'on n'est pas obligé d'attendre l'affichage complet d'un écran pour passer au suivant. De plus, ces serveurs disposent d'un guide assez fourni. TCPLUS, ne possédant pas de telles facilités d'utilisation, est un peu moins pratique d'emploi mais reste convenable. Par contre, PLAYE-

RONE pêche par des pages écran surchargées de graphismes et souffre d'une certaine lenteur. Evidemment, plus vous perdez de temps, plus cela vous revient cher, alors privilégiez les serveurs les plus efficaces.

Il existe plusieurs moyens pour dialoguer avec d'autres minitelistes. Tout d'abord, afin de pouvoir vous identifier et reconnaître vos interlocuteurs, l'usage d'un pseudonyme est nécessaire. C'est sous ce nom d'emprunt, dont le choix est laissé à votre fantaisie, que vous apparaîtrez sur le serveur. Avec ce pseudonyme, ou "pseudo" en abrégé, vous sera attribuée une boîte aux lettres (BAL) où vous recevrez vos messages. De même, vous pourrez écrire dans les BALs de vos correspondants. Celles-ci s'avèrent très pratiques car vous pouvez émettre un message même en l'absence du destinataire et en recevoir lorsque vous n'êtes pas là. Si vous désirez conserver votre BAL, vous serez obligé de revenir assez souvent pour que celle-ci ne soit pas effacée. Ce qui est fait automatiquement au bout de quelques dizaines de jours, afin de ne pas encombrer le serveur. Le système des BALs est parfaitement comparable sur tous les serveurs, et il serait difficile de les départager.

## SEGA

**L**à aussi, vous aurez droit à d'interminables pages comportant des graphismes. Par exemple, la page de présentation montre un Sonic vous faisant un clin



d'œil, joli mais long, et donc cher. Ici pas de BAL, et encore moins de Dialogue ou de Salon. N'espérez donc pas converser en direct avec Maître Sega.

Cependant, vous avez la possibilité de lui laisser des messages. Les seules particularités de ce serveur sont de vous proposer une inscription au club Sega moyennant 50 F et, en plus des infos classiques, une liste des points de vente.

**La montre jeux vidéo à cristaux liquides !**

**GRATUITE** pour 500 F d'achat de jeux !

**AU CHOIX COURSE AUTO - FOOTBALL**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F



# MICROMANIA

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.**

**NOUVEAU**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, avenue des Champs-Élysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert  
7 jours/7  
en décembre



# DOSSIER

Vos correspondants sont généralement d'autres usagers, mais il est possible de poser des questions aux membres des rédactions des différentes revues ou aux responsables des services télématiques. Malheureusement, ces derniers étant sans doute très occupés, ces questions tombent souvent aux oubliettes et les réponses sont rares. De ce point de vue, tous les serveurs avouent la même faiblesse.

Une autre possibilité de communiquer avec d'autres connectés réside dans le Dialogue. Le principe en est simple: vous envoyez un message à une personne présente sur le serveur,



personnes peuvent intervenir en même temps. Les messages envoyés par chacun sont immédiatement lisibles par tous les autres.

Chaque participant a droit à une partie de l'écran, où sont indiqués son pseudo et ses messages.

Chaque fois que vous tapez un texte et que vous le validez par Envoyer, celui-ci vient remplacer votre ancien message sur l'écran. Sur TCPLUS, pour accéder aux Salons, il faut passer par le menu du Dialogue et entrer le nom du Salon où vous désirez vous rendre. Sur KONSOL et JOYPAD, tapez [\*SAL], sur PLAYERONE [\*TRI], et vous vous retrouverez dans les Salons. Dans ce domaine, tous les serveurs sont sur un

## LES TRUCS ET LES SOS

Le service SOS, que l'on retrouve sous ce nom sur quasiment tous les serveurs, permet aux minitélites d'échanger leurs trucs sur les jeux. Vous pouvez poser des questions, répondre à celles des autres ou laisser vos trucs. Malheureusement, ces services croulent généralement sous les questions, et il est difficile de trouver les messages susceptibles de vous intéresser.

Sur NINTENDO, vous pouvez seulement poser des questions et espérer que quelqu'un vous réponde dans votre BAL. MARIO peut également vous donner quelques trucs, lorsque vous dialoguez avec lui. Par contre, tous les autres serveurs offrent un catalogue de tous les trucs qu'ils ont répertoriés, ainsi que ceux envoyés par les lecteurs. Voici, pour vous guider en fonction



de votre console, un tableau indiquant le nombre de jeux pour lesquels des trucs sont disponibles, pour chaque serveur, par machine. Vous pourrez remarquer que nous avons inclus

## LES INFORMATIONS

Après avoir détaillé les services qui diffèrent d'un serveur à l'autre, nous pouvons les comparer sur plusieurs points, et donc tenter d'établir un classement général. Sur tous ces serveurs, vous trouverez des rubriques d'informations sur les nouveautés, les caractéristiques des consoles, etc. SEGA, NINTENDO, mais également TCPLUS donnent des listes de revendeurs.

## LES NOUVEAUTES

En ce qui concerne les nouveautés, JOYPAD et TCPLUS sont les plus fournis. TCPLUS et PLAYERONE vous donnent accès à la liste des jeux testés dans leurs revues, avec les notes attribuées, une rapide description, et le numéro du journal où se trouve le test complet. SEGA et NINTENDO proposent évidemment des catalogues de leurs produits (consoles, jeux, périphériques), mais les descriptions des jeux ressemblent plus à de la réclame qu'à des présentations objectives.

## CONCLUSION

Si vous voulez tout savoir sur les dernières nouveautés, consultez de préférence les rubriques de TCPLUS, JOYPAD ou PLAYERONE.



où qu'elle soit, et celle-ci le reçoit immédiatement, pouvant vous répondre par la même voie. Lorsque vous sélectionnez le menu Dialogue, vous aurez une liste des personnes et, sauf TCPLUS, leur position dans le serveur. Les mieux réalisés sont KONSOL puis JOYPAD, dans lesquels les déplacements des connectés dans le serveur sont affichés en temps réel. TCPLUS et PLAYERONE restent plus classiques.

Il existe une troisième solution pour discuter, et celle-ci est sans doute la plus proche d'une conversation normale. Il s'agit des Salons, où plusieurs

personnes peuvent intervenir en même temps. Les messages envoyés par chacun sont immédiatement lisibles par tous les autres.

## CONCLUSION

Les moyens de communication, sur un même serveur, sont variés. N'hésitez pas à les utiliser tous (BALs, Salons ou Forums, Dialogue et Petites Annonces). Le serveur le plus pratique pour ces usages est KONSOL. Ensuite viennent JOYPAD, TCPLUS et enfin PLAYERONE.



JOYSTICK dans la liste des serveurs car, étonnamment, on y trouve beaucoup plus de trucs que sur JOYPAD. KONSOL, quant à lui, ne donne pas le détail par machine, c'est pourquoi nous vous donnons un total pour l'ensemble des machines NINTENDO et un autre pour les consoles SEGA.

	TCPLUS	PLAYERONE	JOYPAD	JOYSTICK	BZ	SPS	SEGA
NES	29	84	37	120	—	0	0
SUPER NES	5	3	6	0	—	0	0
GAME BOY	37	44	33	25	—	0	0
MASTER SYST.	33	111	50	154	0	—	66
MEGADRIVE	50	76	36	50	0	—	43
GAME GEAR	4	5	6	0	0	—	12
LYNX	0	12	5	5	0	0	0
NEC	7	105	81	63	0	0	0
NEO GEO	0	2	0	1	0	0	0
COREGRAFX	1	0	0	0	0	0	0
GX 4000	0	6	0	0	0	0	0
NINTENDO	71	131	76	145	81	0	0
SEGA	87	192	92	204	0	67	121

Il faut savoir que tous ces trucs ne sont pas exacts à 100%, car il faut que les responsables des serveurs vérifient leur fonctionnement. Cependant, il semble que beaucoup d'entre eux marchent correctement.

## LES AUTRES SERVICES

Tous les serveurs essaient de vous allécher avec de magnifiques cadeaux. Pour les gagner, vous n'avez qu'à participer à tel ou tel jeu (généralement des Quizz ou des pendus). Cependant, ne vous leurrez pas, pour avoir une chance de remporter ces cadeaux, il faut souvent passer des heures sur votre Minitel. L'investissement est donc rarement rentable, prenez garde de ne pas perdre des fortunes en jouant. Une rubrique qui peut s'avérer plus intéressante est celle des petites annonces. Il faut malheureusement passer beaucoup de temps pour les consulter et trouver celles qui vous concerneront. Pour terminer, voici deux autres serveurs ayant rapport avec le monde des consoles. Il s'agit du serveur MICROMANIA et du serveur FRANCE3, où vous trouverez une rubrique MICRO-KIDS. Le premier vous propose un catalogue des ses produits que vous pouvez acheter par correspondance. Le second vous

permet de vous inscrire au championnat, de consulter des résumés de l'émission et, détail intéressant, de laisser un CV qui sera transmis aux éditeurs de jeux, bien que l'efficacité de ce service reste à démontrer.



### CONCLUSION

Nous avons abordé trois manières d'utiliser le Minitel. Premièrement, vous pouvez communiquer avec d'autres fans de consoles et, pour cela, nous vous conseillons dans l'ordre: KONSOL, JOYPAD, TCPLUS et PLAYERONE. Ensuite, si vous voulez vous tenir au courant des nouveautés en matière de jeu, allez faire un tour du côté de TCPLUS, JOYPAD, PLAYERONE et, éventuellement, SEGA et NINTENDO. Enfin, si vous recherchez des trucs sur les jeux, voici notre choix: JOYSTICK, PLAYERONE, KONSOL, TCPLUS, et SEGA plus particulièrement pour les aficionados de la marque.



# EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél : 45 49 19 39 - Fax : 45 49 07 30  
Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M<sup>o</sup> Montparnasse

## SUPER FAMICOM

Complète avec 1 jeu au choix,  
VITRINE DE 180 Titres

### ECHANGES

Nous consulter  
au  
45 49 19 39

## La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

### NOUVEAUTES

4600 Million	Major Title
Amazing Tennis	Mickey Mouse
Ashibe	Mystery Circle
Barbarossa	NBA Basketball
Benkei	Outer World
Birdie Try	Power Athlete
Cacoma Knight	Pro Baseball 93
Combainbes	Psyco Dream
Dion	Quiz
Eftaria	Ranma 1/2 N° 2
Fatal Fury	Royal Conquest
Final Fantasy 5	Rushing Beat Ran
Flying Hero	Stealth
Gun Force	Sumou
Half Boiled Hero	Sumou Spirit
Hero Wars	Super Black Bass
Hokuto no Ken 6	Super F1 Hero
Human F1 Grand Prix	Super Kick off
Jaki Rush	Super Star Wars
Junsei	Super Tetris 2
Joe	Super Volley Ball 2
Kiki Kaikai	Swiv
King of Rally	Time Toon Adventures
Krusty's World	Valken
Lennus	Volley Ball
Looney Tune	Wizardry V

### ACCESSOIRES

Action Replay  
Boitiers  
Câble Stéréo  
Capcom Power Stick  
CPS Infra Rouge  
Malettes  
Manettes :  
JB King  
XE 1 SFC  
ASCII etc...  
Power Stick Fighter  
Super Scope

Autres nouveautés,  
nous consulter

### JEUX

SUPER NES

Nous  
consulter

Une montre GAME GEAR sera offerte  
pour tout achat supérieur à 1000 F\*

(\* aux 100 premiers clients porteurs de cette annonce)

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

## Grand Choix de CONSOLES et de JEUX

Mega CD - MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo

### NEO GEO

Aso II  
Burning Fight  
Eight Man  
Fatal Fury  
Foot Ball Frenzy  
Ghost Pilots  
King of the Monsters  
King of the Monsters 2  
Magician Lords  
Mutation Nation  
Nam 75  
Ninja Combat  
Ninja Commando

Raguy  
Riding Hero  
Robo Army  
Sengoku  
Soccer Brawl  
Super Base Ball 2020  
Super Spy  
Trash Rally  
Word Heroes...

Nouveautés  
nous  
consulter

### MEGA CD

After Burner 3  
Base Ball  
Black Hole Assault  
Burai  
Cosmik F. Stories  
Dark Wizard  
Dead Bringer  
Earnest Evans  
F.H.D.  
Heavy Nova  
Lunar  
Merry Go Round  
Nobunaga and his Ninja

Nostalgia  
Prince of Persia  
Quiz Scramble  
R.O.  
Rise of the Dragon  
Scramble  
Silky Lips  
Sol Feace  
Super League  
Tenkalubu  
Thunder Storm FX  
Time Gal

### GAME BOY

Vitrine de 100 titres

### MEGA DRIVE

Vitrine de 200 titres

### NEC ET SUPER CD

Vitrine de 200 titres

### GAME GEAR

Nouveautés  
nous consulter

PARIS ET REGION PARISIENNE

Téléphonez au

45 49 19 39

Pour la VENTE par CORRESPONDANCE

Téléphonez exclusivement  
du Lundi au Samedi de 10 h à 18 h  
au 49 39 05 72



# NEWS

## ON CAUSE DES JEUX VIDEO DANS LE POSTE!

Après les jeux vidéo à la télé avec Micro Kid's sur France 3, voici les jeux vidéo à la radio. Tout d'abord, au niveau national, nos confrères de Joystick proposent, tous les mardis soirs, sur RTL de 19 h 30 à 20 heures, au sein de l'émission Génération Laser, une rubrique intitulée Vidéo Game News.

Mais les régions ne sont pas en reste. Les auditeurs de Radio Alpa, qui émet sur la région du Mans sur 93,3 FM, peuvent écouter, tous les lundis soirs de 20 heures à 21 heures, RAM Burger (rediffusions les mercredis de 13 h 30 à 14 h 30 et vendredis de 17 h 30 à 18 h 30). Ceux qui habitent autour de Nantes ont également droit à leur émission: Game Over dure entre dix et quinze minutes et passe tous les mercredis à 16 h 40 (rediffusion le vendredi à 17 h 40) sur Radio Nantes (100.9 FM). Au programme de ces émissions: critiques de jeux, infos en tout genre, ou encore dossier consacré à un sujet d'actualité.

## UN JOURNAL DE PETITES ANNONCES

Le n° 1 d'Okaz Jeux Vidéo, un journal de petites annonces, vient de sortir. Dirigé par Jean-Michel Berté, le fondateur de notre confrère disparu Micro News, Okaz Jeux Vidéo a pour mission de vous aider à vous débarrasser des consoles, cartouches et autres micro-ordinateurs qui traînent chez vous et dont vous ne vous servez plus. Vendu en kiosque tous les mois pour un prix modique (5 F), il est de format réduit (21 x 15 cm) et contient une cinquantaine de pages de petites annonces qui, elles, sont gratuites. A l'heure où le prix des jeux ne cesse d'augmenter, voici un moyen pratique pour échanger ses cartouches ou en acquérir à bas prix.

## DES TIPS EN PAGAILLE POUR GAME BOY ET MEGADRIIVE



Je vous ai présenté, dans le numéro 12 de votre magazine préféré, trois livres d'aide pour NES, Game Boy et Super Nintendo. Eh bien, en voilà d'autres! Edités par Micro Application et vendus à moins de 100 F, c'est toujours le spécialiste Rusel De Maria qui en est l'auteur. Le premier est la suite des Secrets des jeux sur Nintendo Game Boy et porte le doux nom de, je vous le donne en mille, je vous le donne en cent: les Secrets des jeux sur Nintendo Game Boy 2. Plutôt à considérer comme un guide d'achat, ce bouquin, qui répertorie une trentaine de jeux sur plus de 300 pages, permet de faire le bon choix avant d'acheter grâce à ses descriptions précises et illustrées. L'autre ouvrage ravira

les possesseurs de Megadrive avec ses 500 pages remplies de trucs pour des jeux tels que: Alien Storm, Castle of Illusion, Golden Axe, Moonwalker, Populous, Sonic the Hedgehog et bien d'autres encore, soit également une trentaine de jeux. Insolite: des trucs à ne pas mettre entre toutes les mains figurent à la fin du tome. Ils s'obtiennent en enlevant la cartouche et en la remettant aussitôt sans éteindre la machine!

L'auteur précise que cette manipulation est fortement déconseillée — vous le saviez déjà, n'est-ce pas? — mais ajoute qu'il n'a jamais rencontré le moindre problème depuis qu'il utilise cette méthode. Alors, pourquoi s'en priver?

## VINGTIEME SALON DE LA BD



Figurez-vous que le Salon international de la bande dessinée fêtera sa vingtième édition au mois de janvier 1993. Organisée depuis 1974 à Angoulême, cette manifestation, qui rassemble auteurs et professionnels de l'édition venus du monde entier, attire plus de 100.000 visiteurs chaque année. Une expo sera consacrée à Morris, le créateur de Lucky Luke, et une autre à Frank Margerin. Ce dernier, qui a par ailleurs réalisé l'affiche du Salon, est également le président du jury qui décernera 5 "Alph-Art" aux meilleures BD parues en 1992. Salon international de la bande dessinée: 28, 29, 30 et 31 janvier 1993 à Angoulême. Tél.: (16) 45.92.45.99.



## LOUE SOIT SEGA

Vous n'êtes pas sans savoir que certaines boutiques en France proposent l'échange d'anciens jeux contre de plus récents, moyennant une participation généralement fixée à 100 F. En Angleterre, il est même possible de louer des cartouches dans certains magasins spécialisés ou, mieux, dans les vidéo clubs. Mais Nintendo interdit formellement cette pratique alors que Sega... l'encourage! A une condition toutefois: que le vidéo club se fasse répertorier et reverse une redevance de 5 000 F pour l'année. Bien que le système ait déjà séduit plus d'une centaine de compagnies, il rencontre quelques difficultés dans sa mise en place. D'une part, certaines boutiques louent des cartouches sans avoir payé leur redevance (donc sans avoir reçu l'autorisation de les louer) et, d'autre part, elles louent tous les titres du catalogue. En effet, certains titres sont développés par des sociétés extérieures à Sega, comme Electronic Arts, qui doivent, elles aussi, donner leur autorisation. Du coup, la liste des jeux proposés à la location s'en trouve fortement réduite. Mais cela devrait s'arranger: lors du dernier ECTS à Londres, US Gold a déclaré son intention d'allonger la liste établie par Sega avec une partie de ses titres. Ce qui serait bien, c'est que ce procédé, qui permet d'essayer avant d'acheter, soit également mis en place dans notre pays par Sega (et pourquoi pas, également, par Nintendo).

## NEWS

### GADGETS, BIS

Le mois dernier, je vous ai parlé des montres-gadgets fabriquées par Nintendo. Eh! bien Banana San m'a rapporté du Japon — lorsqu'il est venu au Supergames Show le mois dernier à Paris, il a fait des cadeaux à tout le monde et il a même offert une paire de ciseaux à Wieklen qui refuse de tailler sa barbe tant qu'elle ne sera pas assez longue pour marcher dessus... — des gadgets signés... Sega! Le plus rigolo, c'est un pistolet à eau au canon directionnel.

Pour les sceptiques qui ne croient que ce qu'ils voient, je leur mets une petite photo: c'est écrit Sega en bas et à droite.



## DEUX NOUVELLES BOUTIQUES

Ce n'est pas à vous que je vais apprendre que le marché des jeux vidéo est en pleine croissance. Conséquence: les boutiques spécialisées poussent comme les champignons après la pluie. Dans la région parisienne, nous avons trouvé chez Top Games, qui se trouve 2 rue de Neuilly à Villemomble (Seine-Saint-Denis), des Mega-CD pour 3 000 F et des Super NES (Super Nintendo américaines) pour moins de 1 000 F. En ce qui concerne ce dernier produit, le responsable du magasin, à qui nous avons demandé pourquoi il vendait la version américaine plutôt que la version française, a déclaré: "Non seulement il y a beaucoup plus de jeux sur la version américaine que sur la version française mais, surtout, nous pouvons les vendre moins cher. Un jeu Super NES ne dépasse pas 450 F. Par ailleurs, la plupart des télévisions actuelles acceptent les modèles japonais ou américains qui tournent en 60 Hz, alors ce serait dommage de s'en priver!"

Autre lieu, autre boutique: Titania est basée à Nîmes au 8, rue Sainte-Anne. Si les produits vendus sont classiques (NES, SMS, Megadrive, Super Nintendo et aussi des micros: Atari, Amiga), il n'en est pas de même du patron: Christophe Fantoni a tout juste 19 ans! Qui a dit que les Nîmois n'étaient pas dynamiques?

**Achetez vos  
jeux chez le  
N° 1 des  
jeux vidéo  
et bénéficiez  
avec la**

**Mégacarte de 5% de remise\*  
sur des prix déjà canons !!** \*Sauf consoles



# MICROMANIA

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit  
et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés  
aux scotchés du jeu vidéo. NOUVEAU**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, avenue des Champs-Élysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert  
7 jours/7  
en  
décembre



# NEWS

## L'ARNAQUE DU TELEPHONE

Nintendo a mis en place, tout récemment, un "serveur vocal" qui fonctionne avec tous les téléphones reliés à un central électronique (pour le savoir, demandez-le à votre agence France Telecom en appelant le 14, l'appel est gratuit). En composant le 36.68.08.88, on tombe sur une sorte de jeu d'aventure dont les directions se prennent en appuyant sur les chiffres du cadran du poste téléphonique. La touche [2] permet d'aller tout droit, [4] à gauche, [\*] de tirer avec son laser, etc. L'idée est originale, mais malheureusement pas convaincante. Jouer à un jeu d'aventure en restant pendu à son téléphone, ça n'est pas très excitant. De plus, la voix enregistrée est de très mauvaise qualité et il est parfois difficile de la comprendre. Bref, vous pouvez essayer si vous êtes vraiment très curieux, sinon, laissez tomber tout de suite, vous économiserez temps et argent: ce "service" vous est facturé 3 unités, soit 2,19 F par minute!

## CONVENTION DES JEUX DE SIMULATION

Les 19, 20 et 21 décembre aura lieu la seconde Convention des jeux de simulation — trophée IDRAC. Cette manifestation, qui occupera la totalité des locaux de l'école de commerce IDRAC (Institut de recherche et d'action commerciale), proposera aux 3 500 participants attendus des jeux de simulation (bien entendu!) comprenant, entre autres, jeux de rôle, jeux de plateau, peinture de figurines, concours de costumes, mais aussi des bandes dessinées dédicacées, des romans de SF, des films, des dessins animés et enfin des jeux vidéo. IDRAC : 14 rue de la Chapelle - 75018 PARIS. Tél. : (1) 42.05.83.19 poste 104.

## ATARI S'AFFICHE

Durant les mois d'octobre et de novembre, les habitants des grandes villes ont pu découvrir, sur leurs murs, de grandes affiches (4 x 3 m) vantant les mérites de la Lynx d'Atari. Par cette campagne d'affichage, la société américaine nous montre qu'elle veut, elle aussi, jouer dans la cour des grands: celle de Nintendo et Sega. Le message de ces affiches, qui fait allusion à la Game Gear de Sega, est, peut-être, trop ciblé sur les passionnés-connaisseurs et risque de n'être compréhensible que par ces derniers. Tout le monde sait pourtant que les parents (qui achètent les cadeaux de Noël...) sont bien souvent novices en matière de jeux vidéo.

S'ils vous proposent moins de 60 jeux, ne dites pas:



S'ils vous proposent une portable couleur à plus de 790F, ne dites pas:



S'ils vous proposent une portable couleur 8 bits, ne dites pas:



# TCPLUS

# 5163

# RUBRIQUE NEWS



Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,  
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact



Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre  
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m<sup>2</sup> de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Info-grammes... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.



# NEWS

Autrefois, il existait les joysticks (ou manches à balai) pour les jeux sur micro-ordinateurs. Puis les joypads sont apparus avec les consoles japonaises. Les fabricants ont alors eu l'idée géniale de faire des joypads pour micro et des joysticks pour... console ! Mais devant la profusion de modèles qui sortent tous les mois, il y a de quoi perdre son latin. Heureusement, Consoles+ est là pour vous aider à faire le meilleur choix.

## LA SAGA DES JOYSTICKS

Commençons par deux joysticks de la gamme Characteristick, conçue et fabriquée par Cheetah et que nous vous avons rapidement présentée dans le n° 13. Alien 3 a la parti-



cularité d'être hideux comme il faut et vous pourrez vous en servir comme d'un crucifix pour effrayer vos parents ! Pour jouer, ceux d'entre vous qui ont des petites mains peuvent laisser tomber tout de suite car ils n'arriveront même pas à empoigner le manche. Et ceux qui ont des mains plus larges choqueront des crampes au bout de cinq minutes... La prise en main de Bart Simpson est



meilleure, sans être pour autant sans reproche : l'index a tendance à se replier sur le nez de

Bart et c'est plutôt désagréable (pour l'index !). Le point fort de ce joystick repose plutôt sur son design (Bart est fidèlement reproduit), vous pouvez toujours le poser sur une étagère : cela fera un bibelot rigolo et une manette de secours par la même occasion ! Les Characteristick(s) existent pour NES, SMS et Megadrive et sont commercialisés aux alentours de 200 F.

Toujours chez Cheetah, le Bollistic ressemble un peu à un



boomerang dont on saisirait les deux extrémités. Avec le pouce droit, on a accès aux boutons de tir, Start et Select et, avec le gauche, on agit sur la croix de direction. Après un temps relativement court d'adaptation (une demi-heure maximum), le Bollistic s'avère de bonne qualité : les commandes répondent correctement aux sollicitations du joueur et un commutateur A/B permet d'affecter l'auto-fire à l'un de ces deux boutons. Le Bollistic existe également pour NES, SMS et Megadrive et son prix peu élevé (120 F) lui confère un excellent rapport qualité/prix.

Enfin, The Owl (La Chouette), également signé Cheetah, est le produit qui nous a le plus convaincu. Il s'agit en fait d'un joypad pour Megadrive qui dispose de la fonction Slow (je me demande qui s'en sert réellement...) et surtout de trois paires de boutons A, B et C, comme si



chacun de ces trois boutons avait un jumeau au-dessus de lui. Vous aurez deviné, il s'agit de l'Auto-Fire, au demeurant très efficace. Les boutons répondent rapidement et avec précision. Et, comme une cerise sur le gâteau, une petite boule rouge est fournie avec la manette : elle s'enfonce sur la croix multidirectionnelle pour la transformer en mini-manche. Le prix est correct : 169 F.

La Chouette, telle qu'on la voit sur la photo de gauche, s'utilise comme un simple joypad. Grâce à un bouton spécial, la croix multidirectionnelle se transforme en un mini joystick. Génial !

# TCPLUS

# 5 1 6 3

# RUBRIQUE

# J E U X



**La montre jeux vidéo  
à cristaux liquides !**

**GRATUITE** pour **500 F**  
d'achat de jeux !

**AU CHOIX**  
**COURSE AUTO - FOOTBALL**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F



**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit  
et ouvre 200 m<sup>2</sup> exclusivement consacrés  
aux scotchés du jeu vidéo.**

**NOUVEAU**

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert  
7 jours/7  
en décembre

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2  
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

Ouvert  
7 jours/7  
en décembre

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

Ouvert  
les dimanches  
13, 20 et 27  
décembre

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2  
Rotonde des Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 2

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20 décembre

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Commercial Les 3 Moulins. Pont de Billancourt  
Tél. 45 29 09 90. 92130 Issy-Les-Moulineaux

Ouvert  
les  
dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA NICE**

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1. Face sortie Métro  
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82

Ouvert  
les dimanches  
13 et 20  
décembre

**Important :** les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.  
**Attention :** Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

CO 7	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
C+ 15	Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

**Règlement :** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement

**Entourez votre ordinateur de jeux :** ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

**SUIVEZ VOTRE  
COMMANDE EN  
DIRECT SUR MINTEL  
3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature :

N° de membre (facultatif) .....

**MICROMANIA**

**MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS  
EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H**

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567

**MICROMANIA**

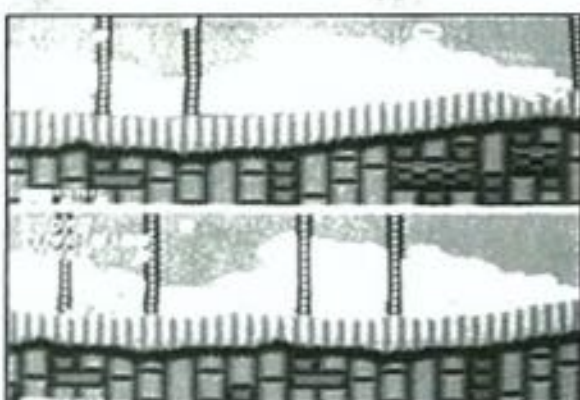
**Achetez vos jeux chez  
le N° 1 des jeux vidéo  
et bénéficiez avec la  
Mégacarte de 5% de  
remise\* sur des prix  
déjà canons !!** \*Sauf sur les Consoles

LES NOUVEAUTES D'ABORD



# MEGADRIVE

## LE TOP 5 MICROMANIA



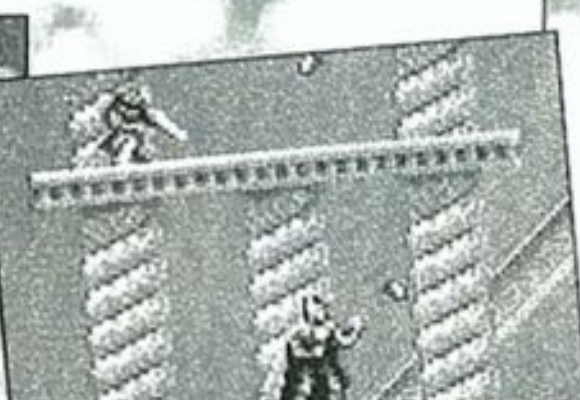
### Sonic 2

Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



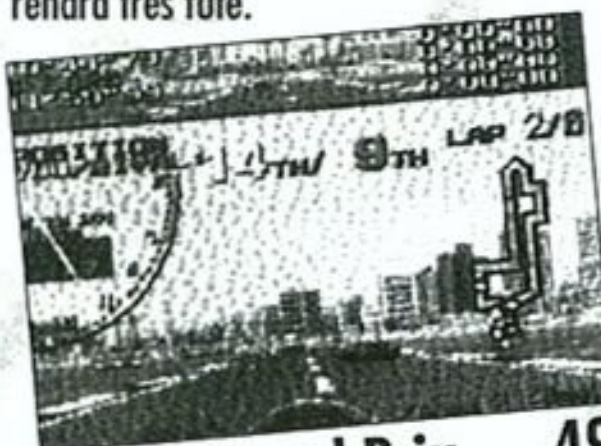
### World of Illusion

Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



### Batman Returns

Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu.



### Senna Grand Prix 499F

Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits. Êtes-vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?



### European Club Soccer 449F

La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

**Le Remote Controller + 1 Manette 249F**  
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

**La Manette seule 145F**



### La "CITY" 499F



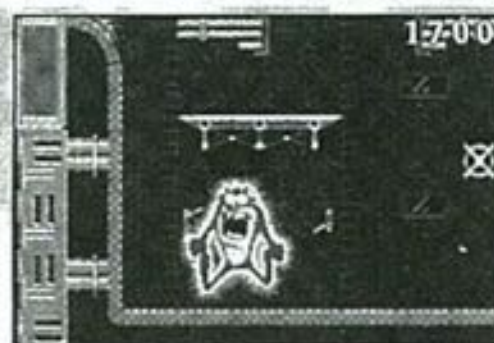
**Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !**  
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

## LES JEUX DE PLATEFORME



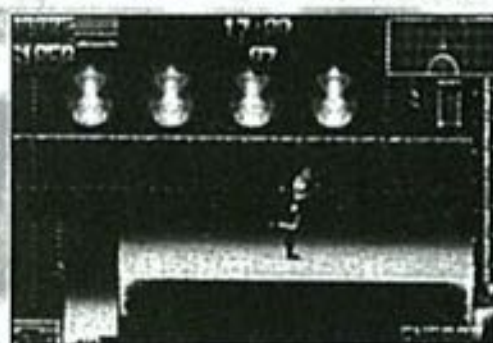
### Talespin

Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



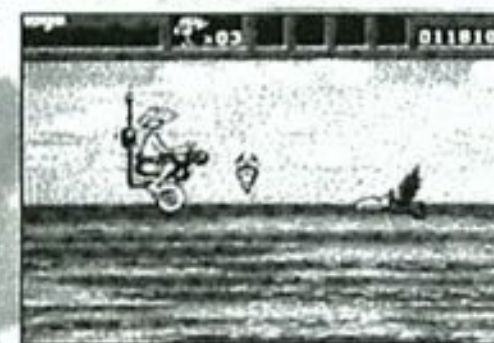
### Tazmania 449F

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Éclatez-vous sur 6 niveaux fous !



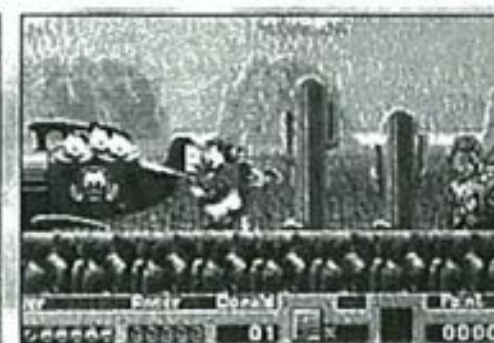
### Aliens 3 449F

Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs sombres et suspense sont au rendez-vous.



### Greendog 395F

8 niveaux tous plus fous les uns que les autres : vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.



### Donal Duck/Q.S. 399F

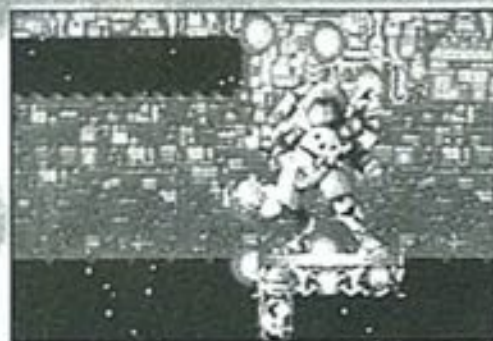
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés... dans des territoires pleins de dangers.



### Chuck Rock 449F

Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

## LES JEUX D'ARCADE



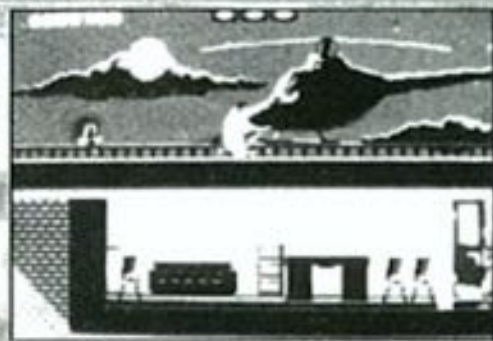
### Thunderforce IV

Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront palir de peur !



### Captain America

Vous incarnerez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des pattes de Red Skull.



### Terminator 449F

Vous incarnerez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Connor à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.



### Dragon's Fury 479F

Extra ball, bonus, fourchettes... Tous les ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.



### Galahad 395F

Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnerez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.



### Predator 2 395F

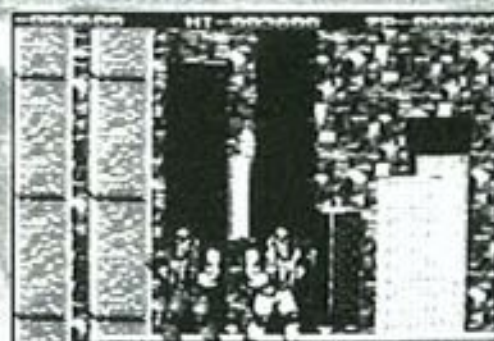
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnerez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fans du genre.

## LES JEUX DE COMBAT



### Street of Rage 449F

Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé : Combattez-le !



### Two Crudes Dudes 399F

Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce qui vous "passera" par la tête : voitures, tanks...



### Double Dragon 449F

Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.



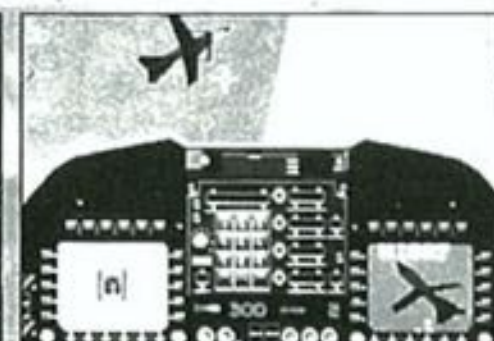
### Road Rash 2

Le must de la course moto sur console : jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !



### LHX Attack Chopper 395F

L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.



### F 22 Interceptor 449F

Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

## LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

TEL 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

TEL 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

TEL 45 08 15 78

MICROMANIA LES 3 MOULINS

TEL 45 29 09 90

MICROMANIA ROSNY 2

TEL 48 54 73 07

MICROMANIA NICE

TEL 93 62 01 14

MICROMANIA VELIZY 2

TEL 34 65 32 91

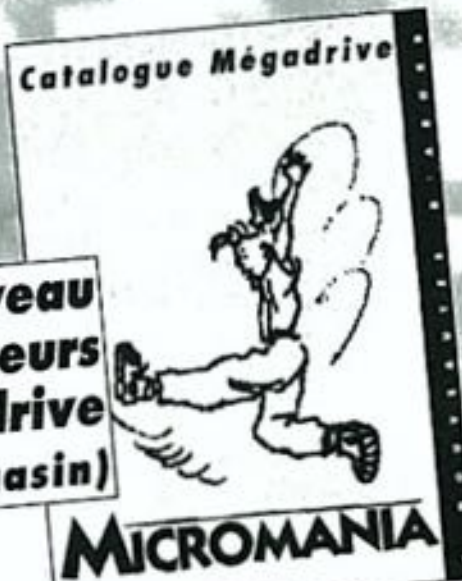
MICROMANIA LYON

TEL 78 60 78 82



# MEGADRIVE

**Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise\* sur des prix déjà canons !!** \*Sauf sur les Consoles



**Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)**



**GEANT  
PLUS DE  
100  
TITRES  
A PARTIR  
DE 149F**

# MICROMANIA

**GENIAL !**

**Control Pad Pro 2 125 F**  
Le stick adaptable livré gratuitement !  
Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive



**Action Replay Pro 499F**  
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.



**OFFRE SPECIALE A 149F**  
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	395F	149F
Alien Storm	395F	149F
Altered Beast	395F	149F
E Swat	395F	149F
Crackdown	395F	149F
Flicky	325F	149F
Arrow flash	395F	149F
Dynamite Duke	395F	149F
John Madden Football	395F	149F

## LES JEUX DE SPORTS



**Amazing Tennis**  
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau, l'animation des joueurs infernale, cette simulation a tout pour



**Bulls Vs Lakers 499F**  
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défiez l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Divac, Ewing...



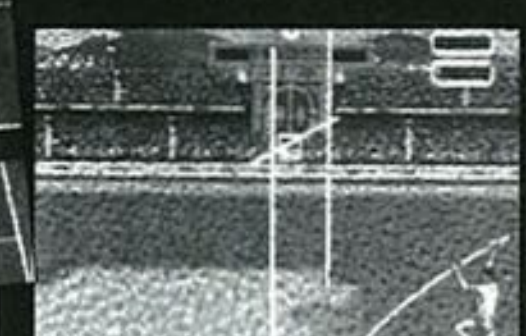
**NHLPA Hockey 93 395F**  
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



**WWF Wrestlermania**  
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTLERMANIA c'est possible !



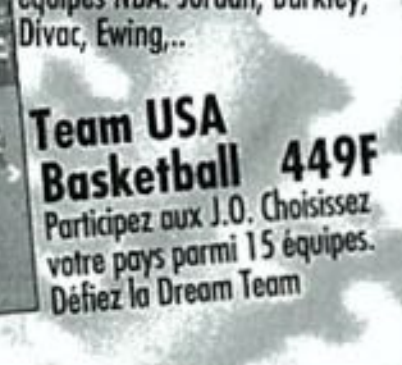
**Jennifer Capriati Tennis**  
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.



**Olympic Gold 449F**  
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !



**Team USA Basketball 449F**  
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiiez la Dream Team



**John Madden 2 449F**  
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur côte à côte ou s'affronter l'un contre l'autre. Une multitude de tactiques sont disponibles.

**Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA**

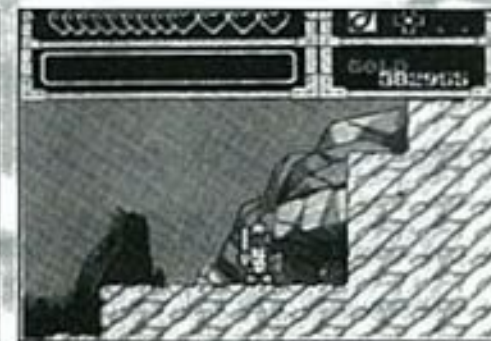
## LES JEUX D'AVENTURE



**Dungeon and Dragons 499F**  
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des châteaux et des donjons...



**Shining and Darkness 475F**  
Vous devrez soulever le voile du mystère : magie et labyrinthes à gogo seront au rendez-vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.



**Wonderboy in Monst. 475F**  
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon ; jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets !

## LES JEUX DE STRATEGIE



**Lemmings 449F**  
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne creusent pas un tunnel dans le vide.



**Populous 449F**  
Vous allez régner sur un peuple, le faire prospérer, lui faire gagner des batailles. Vous devrez affronter les désastres naturels qui réduiront vos efforts à néant si vous n'êtes pas assez prompt.

**IMPORTANT :**  
Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES A VOUS OFFRIR !



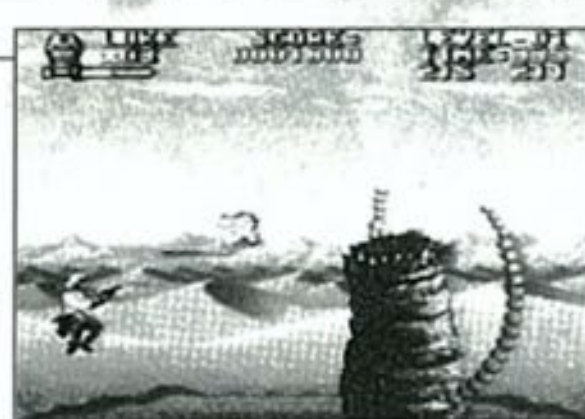
# SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA



## Magical Quest

Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Jeu de plateforme par excellence, Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie.



## Star Wars

Un jeu d'un autre monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film !



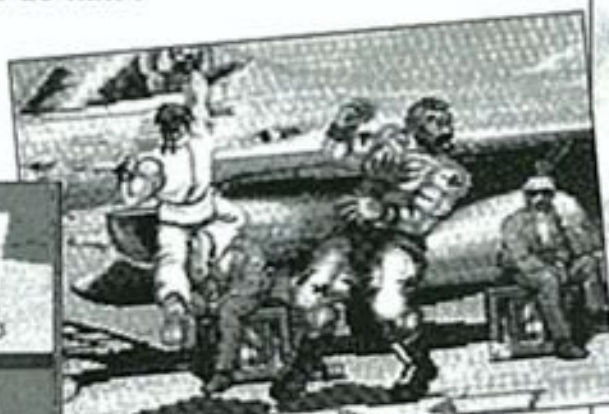
## Death Valley Rally

Beep Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyote. Un coyote plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



## Super Mario Kart

Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote.



## Streetfighter 2 649F

Vous incarnez un combattant : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Vous vous battrez en duel soit contre la machine soit contre un autre joueur. Un HIT !

## La "CITY" 499F



Retrouvez toutes les sensations de l'arcade ! Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

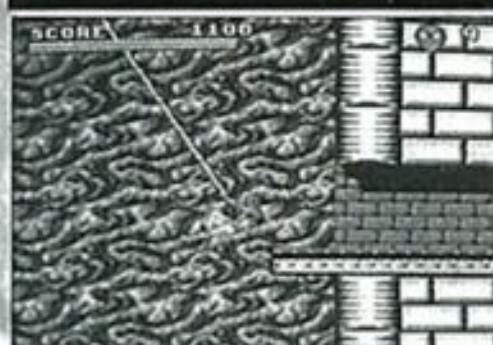
## La "DYNA" 149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



Cà c'est vraiment dément !

## LES JEUX DE PLATEFORME



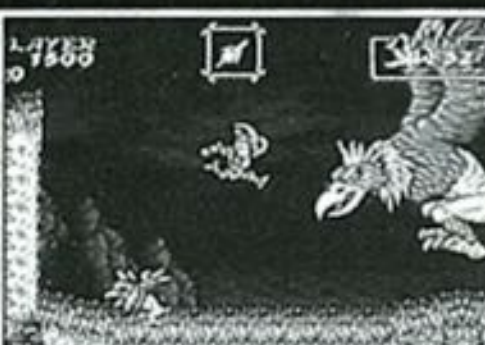
## Spiderman Vs X Men

Spiderman ne peut vous être inconnu ! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



## Hook

Enfilez votre collant vert et partez à la recherche du Capitaine Crochet. Des graphismes somptueux, une musique de délire, des boss des fins de niveau féels.



## Super Ghouls'n Ghosts 499F

Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume partez à la rescousse de la Princesse Guenivière à travers huit niveaux délirants



## Addams Family 499F

La famille Addams a été kidnappée. Vous devrez éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien votre mission.



## Castlevania 4 499F

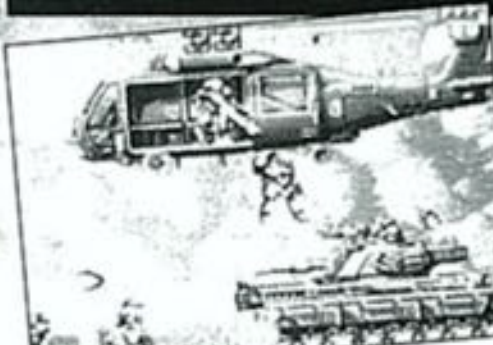
Votre mission : éliminer le comte Dracula. Vous risquez votre vie sur plus de dix niveaux en parcourant le château du buveur de sang.



## Adventure Island 499F

Notre héros vient de se faire subtiliser sa fiancée. Il vous faut visiter 7 îles exotiques des plus fantastiques aux décors féériques afin de la retrouver.

## LES JEUX D'ARCADE



## Gun Force

Gun force, un shoot'em up à la hauteur de la Super Nintendo. De nombreuses armes et des décors sublimes. Activez "l'hyper-espace" et détruisez l'ennemi !



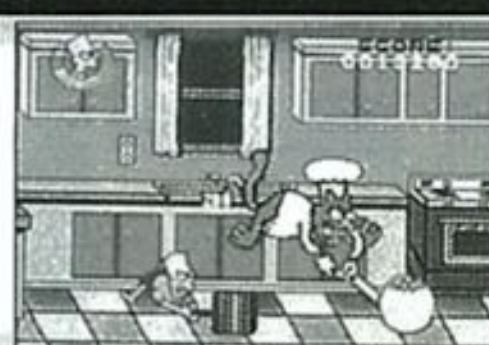
## Turtles Ninja 4 579F

La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja



## Contrat 3

Battez vous contre une horde d'aliens déchainés grâce à votre mercenaire et à son armement ultra sophistiqué et tout cela sur six niveaux !



## The Simpson's 499F

Bienvenue chez le délinquant Bart Simpson's. Il doit retrouver ses devoirs perdus. A travers 9 niveaux, délirants, avec une parodie de Batman, King Kong, et King of Monsters !



## Robocop 3 499F

Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Un jeu d'action qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.



## Mystical Ninja 499F

Trouvez le fantôme disparu de la princesse et ramenez le dans la ville de Horo-Horo. 10 niveaux différents d'action et des énigmes à résoudre.

## LES JEUX DE COMBAT



## Super Double Dragon 549F

Billy et Jimmy sont de retour ! Spécialistes en Arts Martiaux, votre mission consiste à



## Final Fight

Votre mission consistera à débarrasser les rues de Metro City de la pègre qui y traîne.



## Rival Turf

Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.



## Wings 2

Retrouvez l'ambiance des tous premiers combats aériens : vous avez le choix entre 5 pilotes différents et plusieurs missions !



## Top Gear

Vous concourez sur plus de 30 circuits. Choisissez votre voiture pour sa maniabilité, sa vitesse de pointe ou sa puissance.



## Pilot Wings

Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins de vertige : biplan, parachute, hélicoptère...

## LES SIMULATIONS

## LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES  
MICROMANIA FORUM DES HALLES  
MICROMANIA ROSNY 2  
MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13  
TEL 45 08 15 78  
TEL 48 54 73 07  
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE  
MICROMANIA LES 3 MOULINS  
MICROMANIA NICE  
MICROMANIA LYON

TEL 47 73 53 23  
TEL 45 29 09 90  
TEL 93 62 01 14  
TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.



# SUPER NINTENDO

**Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise\* sur des prix déjà canons !!** \*Sauf sur les Consoles



## MANETTE JB KING 599F

Manette avec variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

# MICROMANIA

## Action Replay Pro

Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches Import.



499F

## GENIAL !

## ADAPTATEUR AD 29

Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française



99F

## IMPORTANT !

Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

## OFFRE SPECIALE À 349F

(Dans la limite des stocks disponibles)

Strike Gunner	499F	349F
Spanky's Quest	499F	349F
G.F. KO Boxing	499F	349F
Play Action Foot	499F	349F
Battle Tank	499F	349F
Thunderspirits	499F	349F

## LES JEUX DE SPORTS



**F1 Roc/Exhaust Heat**  
Devenez Champion du Monde de Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habileté de pilote jusqu'à dans ces limites !

## Super Soccer Champion 499F

Tous les coups sont permis : pour enlever la balle à votre adversaire vous pourrez même aller jusqu'à lui donner un coup de poing !



**NCAA Basketball 499F**  
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michael Jordan n'a qu'à bien se tenir !



## Amazing Tennis

Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre battue, gazon et hard !



**WWF Wrestlermania 499F**  
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises possibles.

## LES SHOOT'EM UP



**Space Megaforce**  
Un shoot'em up au rythme infernal et à l'animation irréprochable !



**Axelay 649F**  
Un mega shoot'em up ! Votre conquête guerrière se déroule dans 6 mondes différents. Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay prises par l'ennemi lors de son passage. Des graphismes en 3D déliants

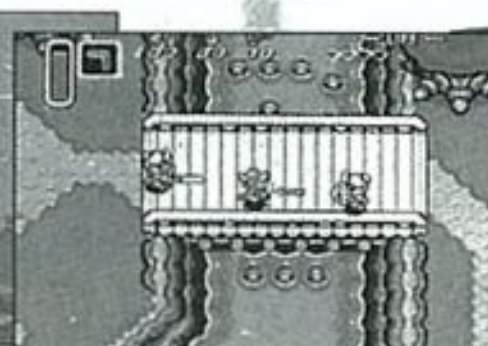


**Phalanx**  
Prenez place dans votre vaisseau hyper-sophistiqué. Votre mission est simple, sortir glorieux des 8 niveaux.

## LES JEUX D'AVENTURE



**Out of This World**  
Une aventure démentielle ! Vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant.



**Legend of Zelda 399F**  
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières



**Prince of Persia**  
Votre bien aimée a été enlevée. Aidez la retrouver : dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.



**Soul Blazer 499F**  
Pourriez-vous vaincre Deatholl ? Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.



**Lemmings 499F**  
Vous devrez par divers moyens mener une colonie de petits êtres stupides, les lemmings, à un point précis.



**Populous 449F**  
Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (maladie, tremblements de terre, naissance et mortalité...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

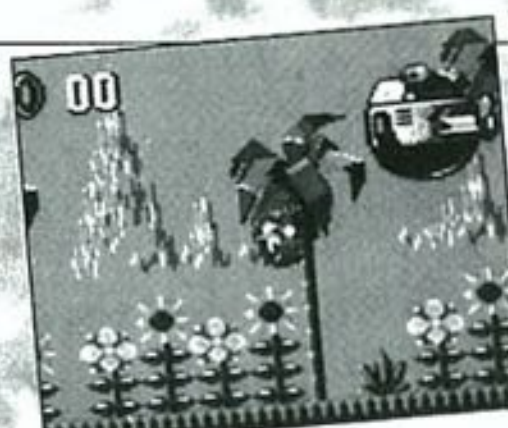
**IMPORTANT :** Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions variables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo.



# Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHÉ EXCLUSIVE !



## SONIC 2

Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!



## TAZMANIA

Taz démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ne l'arrête dans sa course !



## SENNA GP

Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.



## LA GAMEGEAR

+ Columns  
+ la sacoche  
Micromania

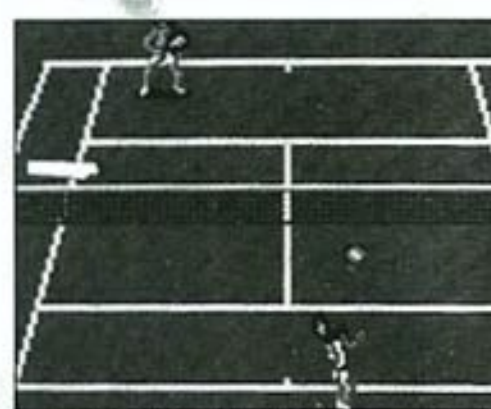
995F

1290F

**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM/GAMEGEAR**  
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur  
votre console Gamegear

**LA GAMEGEAR**  
+ Sonic + l'adapt. secteur  
+ la sacoche Micromania

## LE TOP 5 MICROMANIA



## WIMBLEDON TENNIS

Smash aériens, services canons, passings shots ! Un d'entraînement et 4 tournois prestigieux !



## CHUCK ROCK

Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?



99F

## Le Wide Master

Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

99F



99F

**Adaptateur Secteur  
Spécial Gamegear**

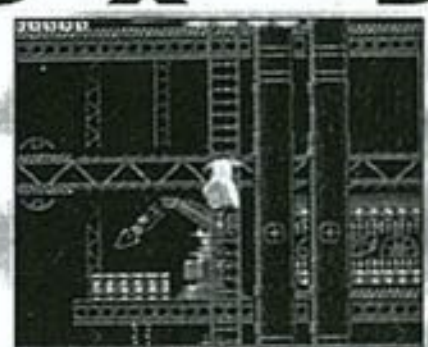
## LES JEUX DE PLATEFORME



Shinobi 2



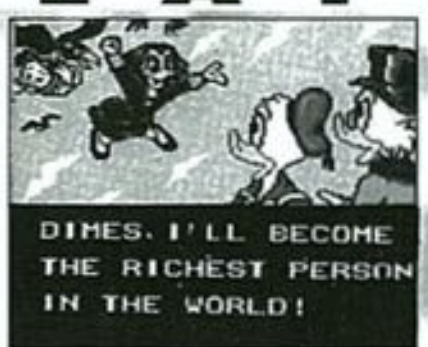
Prince of Persia



Terminator



Batman Returns



Donald Duck 269F



Wonderboy Dr. Trap 269F



Marble Madness 269F

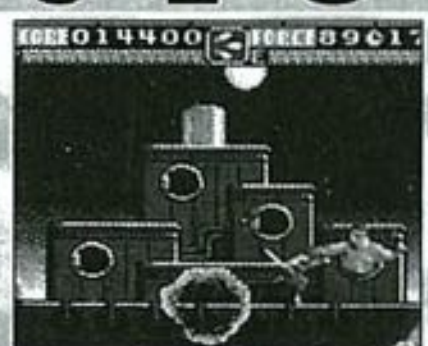
## LES JEUX D'ARCADE



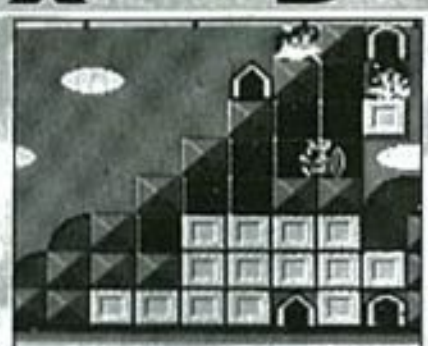
Spiderman 249F



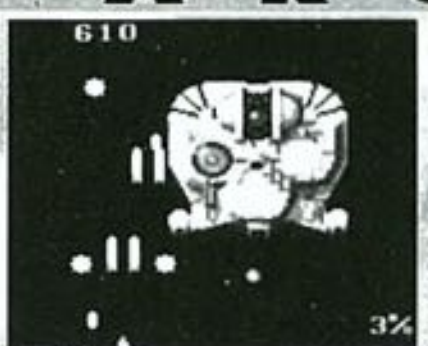
G Loc (Afterburner 2) 245F



Ninja Gaiden 245F



Popils 249F



Halley Wars 245F



Shinobi 269F



Smash TV

## LES SIMULATIONS DE SPORT



Olympic Gold (Multi-épreuves) 269F



Out Run Europa (Course auto)



Super Kick Off (Football) 269F



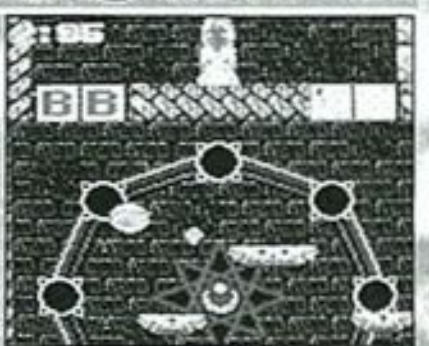
Georges Foreman Boxing (Boxe) 325F



Super Monaco GP (Course Auto) 249F



Crystal Warriors 325F



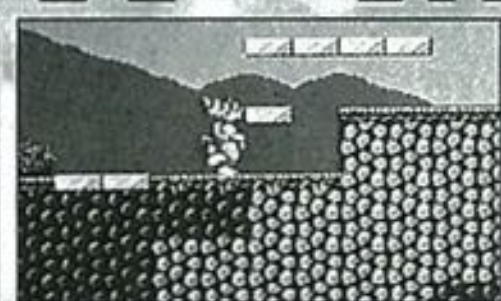
Devilish 245F

## AVENTURE

# SEGA MASTER SYSTEM



SONIC 2 299F  
Jeu de plateforme



TOM & JERRY 395F  
Jeu de plateforme



PRINCE OF PERSIA 369F  
Jeu d'aventure

**Plus de 100  
titres  
disponibles à  
partir de 99F**

## OFFRE SPECIALE à 99F

(Valable dans la limite des stocks disponibles)  
Battle Out Run 99F  
Chase HQ 99F  
E Swat 99F  
Gain Ground 99F  
Rastan 99F  
Summer Games 99F  
Vigilante 99F  
World of Games 99F  
RC Grand Prix 99F  
World Grand Prix 99F  
Psychic World 99F  
Cloud Master 99F

## TOP 20 SEGA

Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle	395F
Trivial Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F



# GAMEBOY

**Achetez votre Gameboy  
chez Micromania et recevez  
GRATUITEMENT  
votre SACOCHE  
exclusive**

**LA GAMEBOY 690F**  
+ Tetris + les écouteurs stéréo  
+ le câble 2 consoles  
+ la sacoche MICROMANIA

**EXCEPTIONNELLE\***  
L'OFFRE CI-DESSUS  
**499F**

\*dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître la disponibilité d'un  
jeu dans un magasin Micromania,  
tapez 3615 MICROMANIA

## MICROMANIA

**Light Master 99F**  
Agrandit l'image et permet  
de jouer dans le noir



**Action  
Replay  
Pro 349F**  
Modifiez les  
caractéristiques  
des jeux.  
Multipliez vos  
vies, énergies,  
gameplay.



**GENIAL !**

**Solarboy 349F**  
Faites le plein  
de votre  
Gameboy à  
l'énergie  
solaire.  
5 à 10 h  
d'autonomie

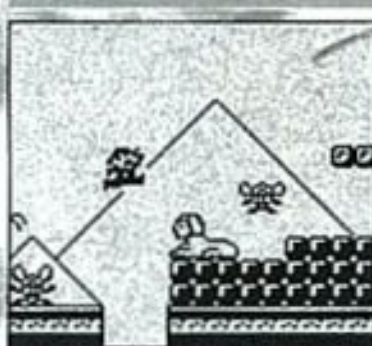


**Adaptateur  
secteur 99F**  
Finies les piles ! Branchez-vous

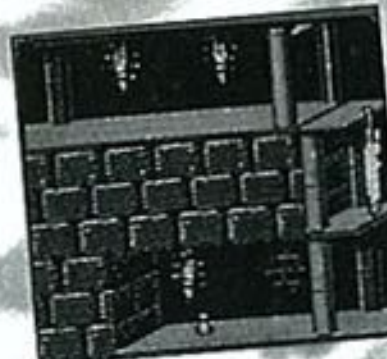


Catalogue Game Boy  
**MICROMANIA**  
Demandez  
le nouveau  
catalogue  
couleurs  
Micromania  
Gameboy  
(disponible en  
magasin)

### LE TOP 5 MICROMANIA



**Super Marioland 2 275F**  
18 niveaux de folie. Mario le plombier  
Italien sauveur de Princesses est de  
retour, car le terrible Wario est  
de nouveau passé à

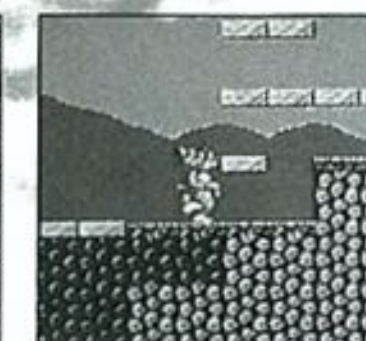


**Prince of Persia 275F**  
Une animation  
géniale, des  
labyrinthes à en  
perdre la tête, des  
combats fulgurants  
font de ce jeu un hit !  
12 niveaux de jeu.



**WWF 2 275F**  
6 des plus grands catcheurs  
de la WWF sont de retour  
pour des combats grandioses.

### LES JEUX DE PLATEFORME



**Tom and Jerry 269F**



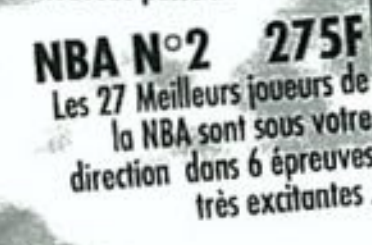
**Simpson's N°2 275F**



**Dr. Franken 259F**



**Mickey Dangerous Chase 275F**



**NBA N°2 275F**  
Les 27 Meilleurs joueurs de  
la NBA sont sous votre  
direction dans 6 épreuves  
très excitantes.



**World Recto 6m 275F**



**Track & Field 275F**  
Les jeux Olympiques comme si  
vous y étiez. Qualifiez vous pour  
les 11 épreuves !!!



**Adventure Island 269F**



**Megaman 2 275F**



**Mac Donald Land 299F**

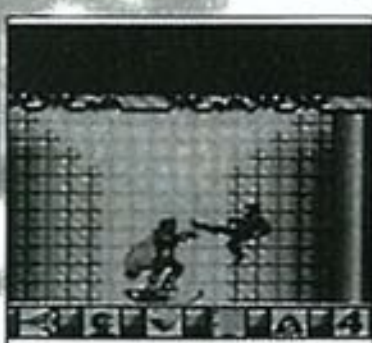


**Bionic Com. 275F**



**Bionic Com. 275F**

### LES JEUX D'ARCADE



**Spiderman 2 275F**



**Double Dragon 3 275F**



**Terminator 2 269F**



**Double Dribble 275F**

### SIMUL. DE SPORT



**Ferrari Grand Prix 275F**



**Prince Vaillant 299F**

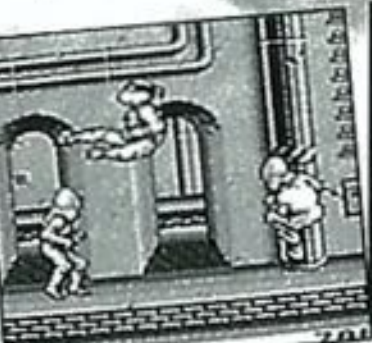
### AVENTURE



**Ultima Ruines 325F**



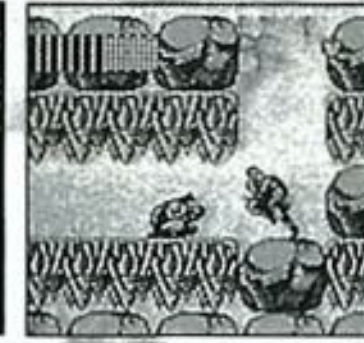
**Final Fant. 2 345F**



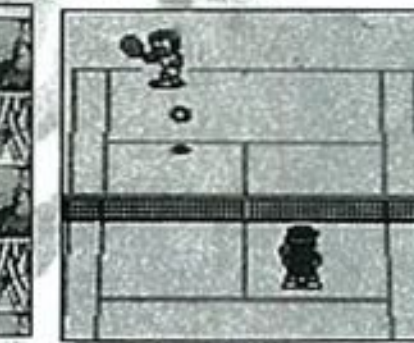
**Turtles Ninja 2 275F**



**Robocop 2 275F**



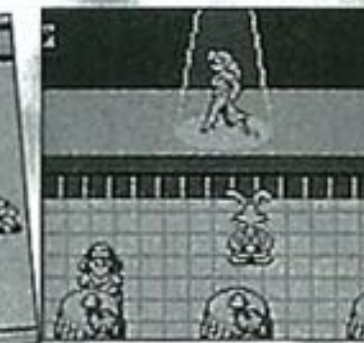
**Batman Return of Joker 275F**



**Tennis 229F**



**Blades of Steel 269F**



**Roger Rabbit 275F**

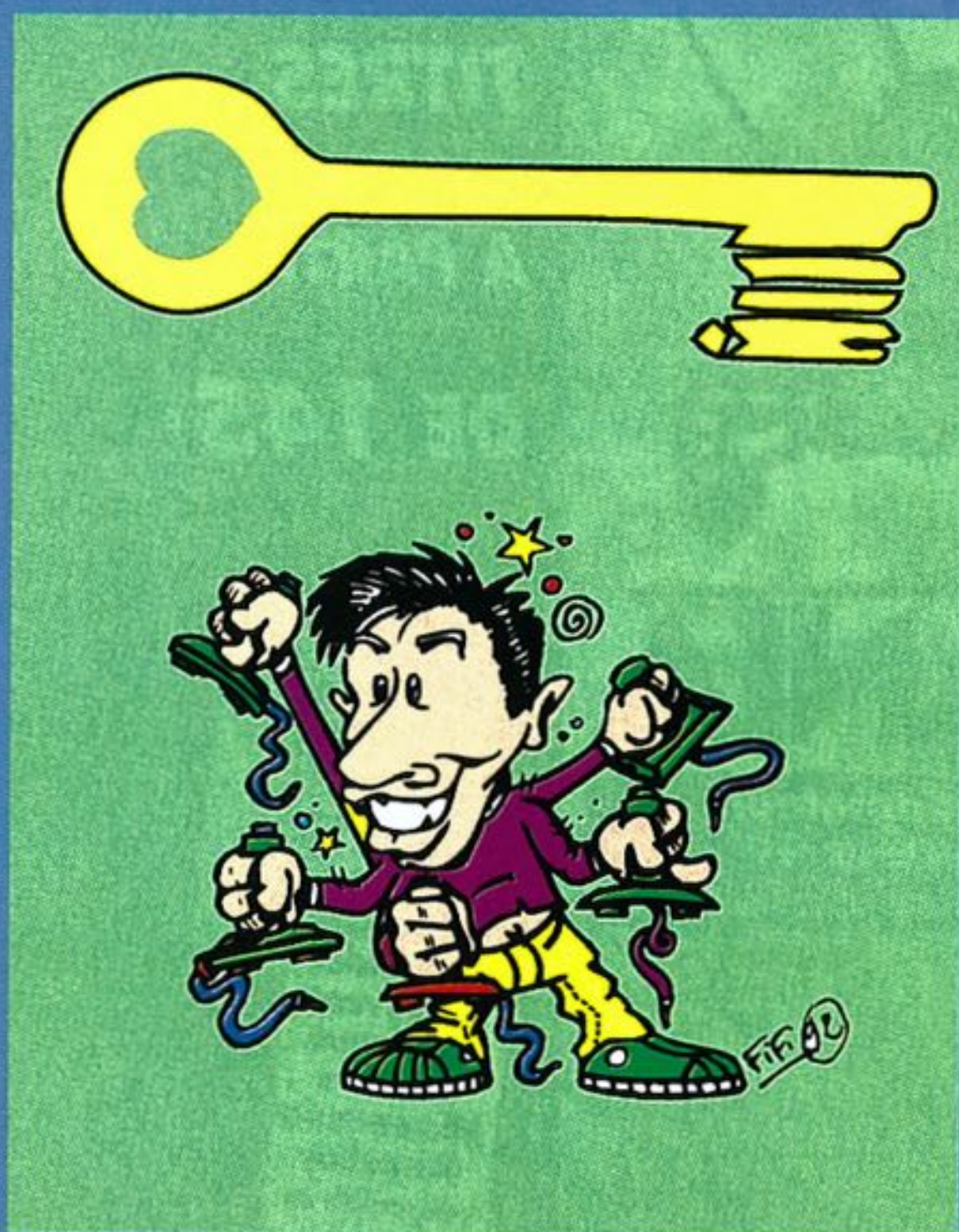
**IMPORTANT :**  
Tous ces logiciels  
sont normalement  
disponibles dès  
leur sortie, en  
vente par  
correspondance.  
Les magasins ne  
présentent qu'une  
sélection de ces  
logiciels. Pour en  
connaître la  
disponibilité, tapez  
3 6 1 5  
MICROMANIA ou  
téléphonez à votre  
magasin  
Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Gameboy est une marque déposée de Nintendo.



# SALUT A TOUS !



**L**a nouvelle formule de la rubrique la plus courue de Consoles+ est enfin là ! N'oublions pas qu'il s'agit avant tout de VOTRE rubrique, en espérant qu'elle vous plaira. Pour ma part, j'aurai la lourde tâche de vous donner les meilleurs tips sur les meilleurs jeux du moment. Dur, dur ! Surtout, ne craquez pas devant la difficulté que représentent certaines manipulations. Tout est vérifié, contrôlé et, si certains tips vous résistent, il faut — avant tout — s'armer de patience pour les mettre en œuvre.

Chaque mois, je serai là pour vous tirer d'un mauvais pas et mettre un terme à vos souffrances ludiques. N'hésitez pas à m'envoyer vos idées, suggestions, trucs personnels, dessins et délires les plus fous ! Cette rubrique accordera une large part à vos courriers.

Dès le mois prochain, des tips exclusifs pour MARIO KART, PARODIUS, ALIEN 3 et, pourquoi pas, SONIC 2...

Edouard

**TIPS**

**SNIN**



## RIVAL TURF

### MODIFIEZ LE NOM DES VOYOUS

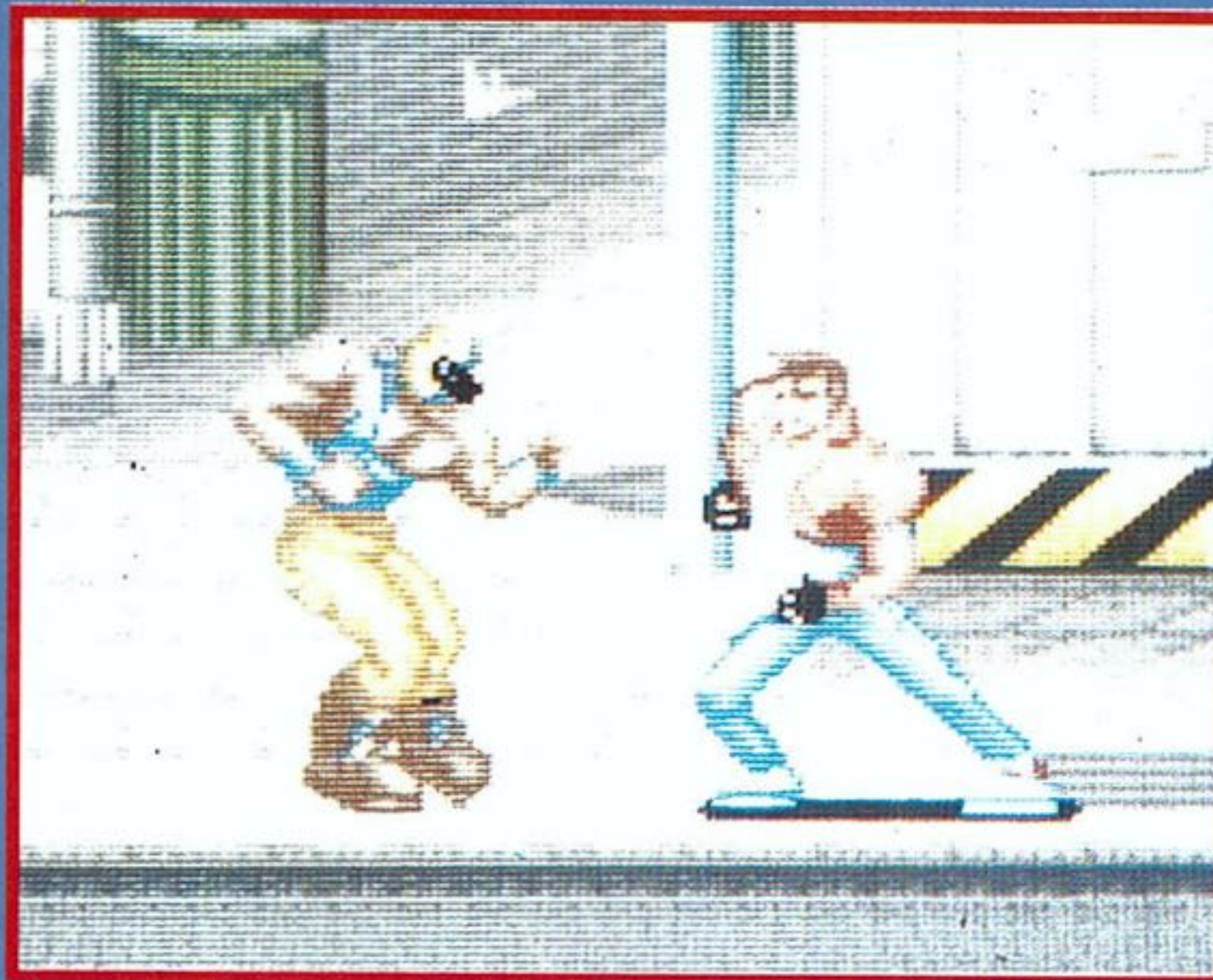
Il est possible de changer le nom de chacun de vos agresseurs. Pour cela, en mode un ou deux joueurs, dépasser au moins le premier stage sans perdre une vie. Puis, laissez-vous perdre ; l'écran des meilleurs scores apparaîtra.

Inscrivez "CHRCNF" et faites End. O surprise ! un tableau de tous les voyous s'affiche. Vous pouvez alors modifier leurs noms. Ainsi, par exemple, vos meilleurs potes, Robby, Axel, Banana San ou Douglas, se feront gentiment éclater.

Et voici Douglas qui se fait refaire le portrait.

CHARACTER NAME CONFIG	
ROBI	LOUIE
IRSE	WARRIOR
GENIE	DINGO
GORD	SLASHER
KATO	CAPTAIN
ARNOLD	SLEDGE
GIGANTE	ICE MAN
SKINNY	BIG AL
REGGIE	FLAK
BUTCH	NELSON

Cet écran de configuration vous permettra de changer les noms de tous les méchants de Rival Turf.





**COMBIEN**  
**DE TEMPS**  
**VOUS**  
**FAUDRA-T-IL**  
**POUR**  
**FINIR**  
**ZELDA III ?**









***SUPER NINTENDO***<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM





Rien de prévu pour le prochain millénaire ?

Parfait. Appuyez sur le bouton "start".

Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.

Pas une minute de répit.

Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.

Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.

Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.



Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.



Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.

Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.





# 3614 TCPLUS



**A PARTIR DE  
LA MI-DECEMBRE:**

**1 HEURE EN 3615  
VOUS DONNE ACCES  
AU 3614  
POUR LE RESTE  
DE LA JOURNEE**



# VOUS Y JOUEREZ EN 1993



**Road Rash II** d'Electronic Arts sur Megadrive. Et on pourra y jouer à deux simultanément !



**Shadow of the Beast II** d'Electronic Arts sur Megadrive. La suite, haute en couleur, du célèbre hit.



**Nigel Mansell World Championship** de Gremlin Graphics sur Super Nintendo. Un concurrent sérieux à SMGP II sur Megadrive ?



**Indiana Jones and the Last Crusade** de US Gold sur Game Gear. Un excellent jeu d'action pour la portable de Sega.



**The Lost Vikings** d'Interplay sur Super NES. Un jeu d'arcade-action bourré d'humour.



**Claymates** d'Interplay sur Super NES. Un jeu dont les animations ont été particulièrement soignées.



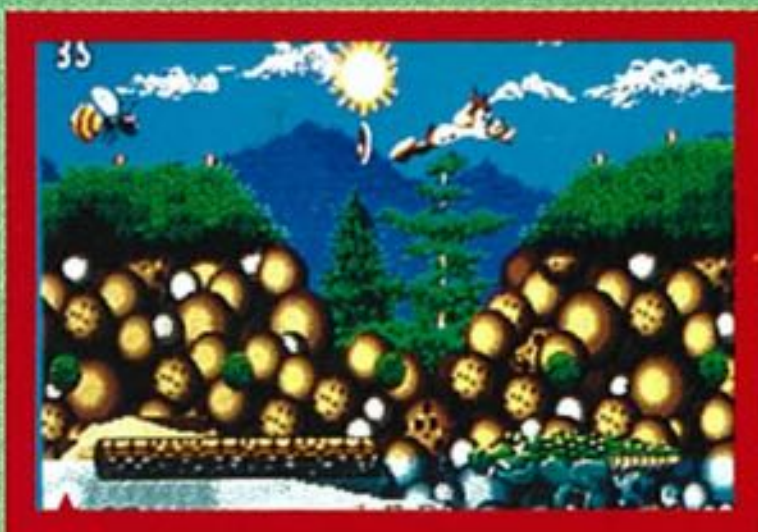
**Super Strike Eagle** de Microprose sur Super Nintendo. Enfin un simulateur de vol digne de ce nom sur SNIN ?



**Railroad Tycoon** de Microprose sur Super Nintendo. Créez votre compagnie de chemin de fer aux USA.



**Bubsy d'Accolade** sur Megadrive. Un jeu d'action délirant avec un personnage très marrant.



**Bubsy d'Accolade** sur Super NES. Il est aussi beau que la version Megadrive.



**Addams Family II** d'Ocean sur Super Nintendo. La suite du hit d'Ocean est encore plus fun.



Le phaser **Menacer** de Sega sur Megadrive (que nous n'avons toujours pas pu tester pour le moment).



DYNA BLASTER est le nouveau nom de BOMBER MAN.

Ce jeu est dément, hilarant, passionnant.

DYNA BLASTER, c'est top!

Quand on a goûté au DYNA BLASTER,  
on ne peut plus s'arrêter de faire exploser  
les bombes. DYNA BLASTER est un must  
indispensable pour votre  
console Nintendo.

3615  
LUDI  
GAMES



# DYNA BLASTER

3 joueurs à la fois

LICENSED BY NINTENDO®  
FOR PLAY ON THE

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

This Game Pak cannot be used with  
the Mattel or NES versions of the  
Nintendo Entertainment System™.

Original  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality



**Nintendo®**

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE  
BP 2 56200 LA GACILLY



**A**près le superbe *Phantasy Star III*, la Mega-drive accueille, dans la lignée des grands jeux de rôle, *Warriors of the Eternal Sun*. Coproduit par Sega et TSR (premier éditeur de jeux de rôle), *WOTES* est une véritable fusion entre le jeu vidéo et le jeu de rôle sur table. En effet, il reprend le même principe que ces derniers. Ainsi, on retrouve dans *WOTES* tout le charme de *D&D* : la création des personnages, la progression dans les niveaux et les phases de combats.

## ★ INTRODUCTION ★

**D**ans cet excellent jeu, vous allez incarner une petite équipe d'aventuriers qui doit explorer la vallée dans laquelle vous avez été téléportés lors d'une guerre sanglante contre les goblins.

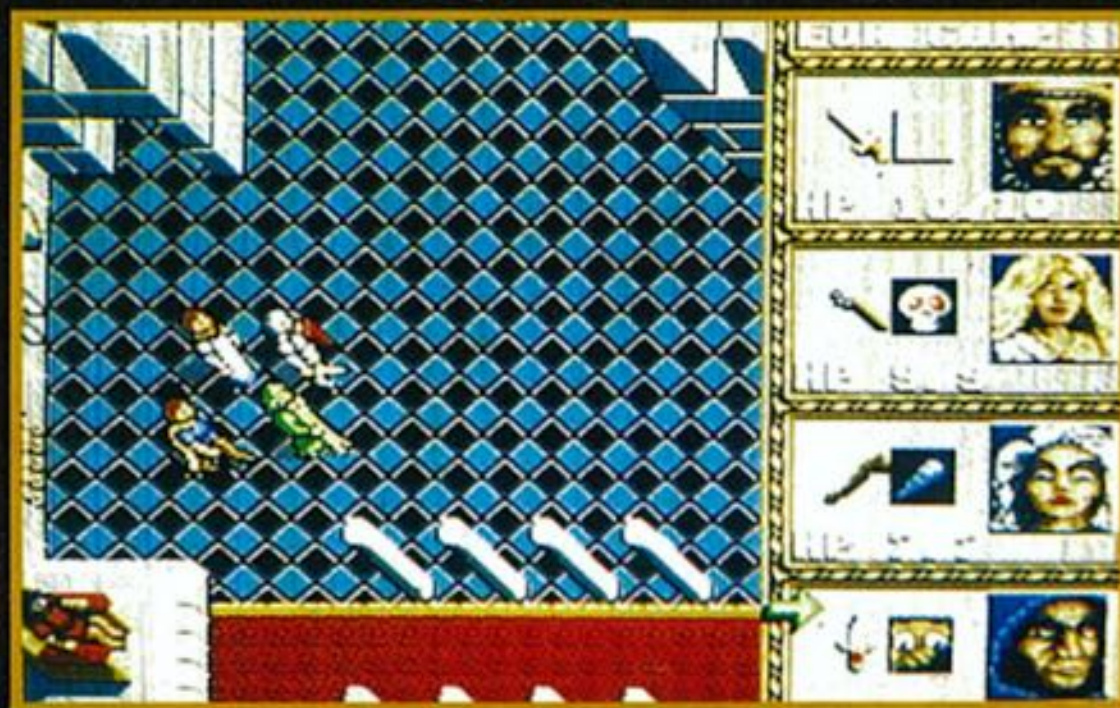
Vous devrez trouver des alliés afin de subsister dans ce monde hostile.



## ★ CREATION D'UNE EQUIPE ★

**L**e jeu vous invite à débiter votre aventure soit avec une partie programmée, soit en créant vos propres personnages, ce qui est beaucoup plus intéressant au point de vue du jeu, d'autant que l'équipe programmée est assez moyenne.

*L'équipe de base proposée par le jeu n'est pas la plus efficace qui soit.*



Pour la création de votre équipe, vous avez le choix entre sept classes de personnages : clerc, guerrier, magicien, voleur, nain, elfe et halfeling. Une bonne équipe doit être bien équilibrée et pour cela comporter au minimum un guerrier et un magicien (ou un autre personnage pratiquant la magie). Il faut éviter les halfelings, ils sont un peu faibles.



*Votre équipe d'aventuriers doit être composée d'au moins un guerrier, la force de frappe, et d'un magicien, avec des sorts offensifs, ou d'un clerc, très utile avec ses sorts de guérison.*

# DUNGEONS

## Warriors of the

### MEGA





# DRAGON Eternal Sun DRIVE



Et si votre équipe ne fait pas le poids...

Puis vient le calcul des différentes caractéristiques : le lancer de dés — qui rappelle le jeu de rôle sur table — permet de changer les scores de départ et d'augmenter ces derniers. Les caractéristiques principales sont la force (STR), la dextérité (DEX) et la constitution (CON).

La possibilité de nommer vos personnages ajoute un charme supplémentaire au déroulement du jeu, surtout lorsque vous mourez.



## LE JEU



**L**e jeu où l'aventure proprement dite consiste à accomplir différentes missions qui tendent vers un seul but : trouver des alliés. La première mission vous enverra au nord-est de votre forteresse, où vous aurez à exterminer un camp de Beastmen. Puis une seconde vous attend, et ainsi suite. A vous de les découvrir, vous aurez des surprises.



Premier affront : le camp des hommes-bêtes.

## L'EQUIPEMENT

Au début du jeu, chaque personnage débute avec un équipement bien défini comprenant des armes, des protections ou des sorts. Mais vous pouvez vous en constituer un plus complet en allant dans les magasins d'armement et en visitant les passages secrets du château et de la vallée.

### ● Armures

Il y a quatre classes d'armures : la Leather (- 2), la Chain Mail (- 4), la Plate Mail (- 6) et le bouclier (-1). Mais attention ! les magiciens ne peuvent pas les porter, et le voleur ne peut enfiler que la Leather.

### ● Armes

Comme les armures, les armes ne peuvent pas être utilisées par tout le monde : les magiciens, tout comme les clercs, ne peuvent manier que les armes légères (dagues, frondes, etc.), tandis qu'il est impos-





sible aux halfelings de tenir de grands et lourds objets (lances, haches...). Mais, contrairement aux armures, les armes ont des niveaux de puissance qui sont indiqués par la couleur; les voici par ordre croissant de puissance: - GRIS - BLEU - VERT - ROUGE.

Vous pourrez les trouver dans les différents passages secrets au fil du jeu. N'oubliez pas d'aller chez le marchand d'armes à chaque mission terminée: il vous proposera une nouvelle gamme d'armes, plus chères mais plus performantes.

## LES COMBATS

**T**out d'abord, il faut savoir qu'il existe deux types de combats: les combats dans la vallée et les combats souterrains. Les combats dans les vallées sont peu nombreux, alors que ceux dans les grottes sont fréquents; c'est là que l'on fait le plus grand nombre de points d'expérience. Il est conseillé d'équiper ses personnages d'arcs et de frondes afin d'affronter les ennemis à distance. Cette façon de combattre est un peu longue mais elle permet aux personnages de conserver leur vie. Cette technique est valable autant pour les combats dans la vallée que dans les labyrinthes.



*Phase de combat en extérieur, les lanceurs de sorts y sont particulièrement à la fête.*

Comme dans les jeux de rôle sur table, les phases de combat en vue aérienne se déroulent en rounds, chacun son tour. Tandis que les affrontements souterrains s'effectuent en temps réel dans le genre shoot-them-up. De ce fait, nous vous conseillons l'utilisation d'une manette auto-fire.



*Dans ce genre de situation, une manette avec bouton auto-fire est la bienvenue.*

Une des particularités de ce jeu réside dans la possibilité de se servir du décor pour se défendre des attaques

ennemies. Ainsi, vous n'aurez plus qu'à leur tirer dessus sans répit. Attention! protégez votre magicien en l'éloignant des combats car sa constitution est trop faible pour encaisser les coups.

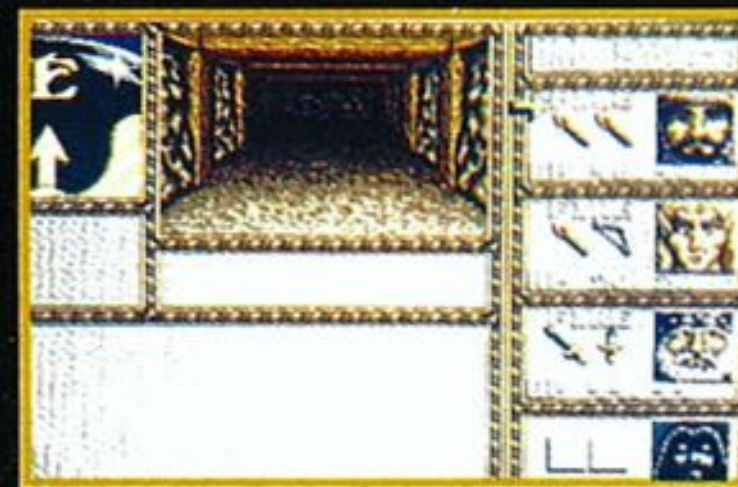
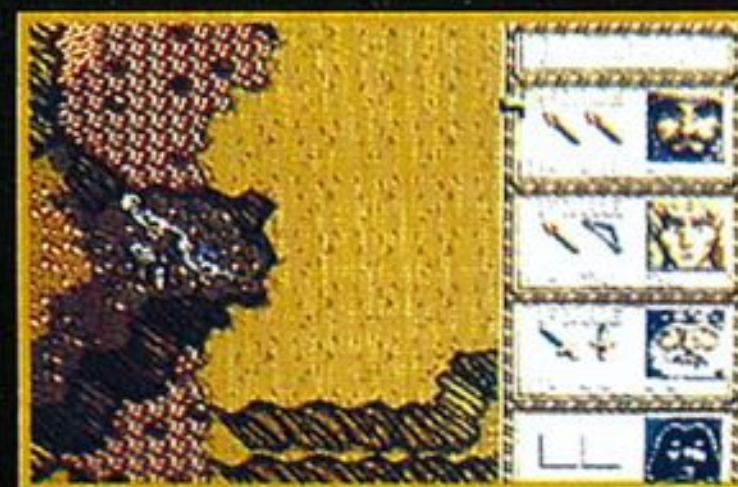
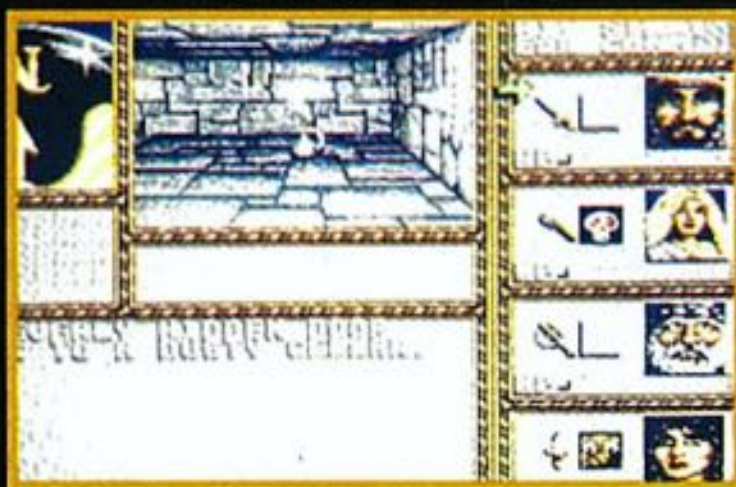
Conseil pratique: lorsque votre niveau de vie est au plus bas et que vous êtes face à des monstres, voici une petite manœuvre à effectuer avant de commencer dans le combat: rentrez dans le menu et sauvegardez votre partie. Puis revenez au menu et chargez votre partie. Votre ennemi aura alors disparu de l'écran.

## LES PASSAGES SECRETS

**D**ans cette grande vallée que vous explorez, il existe de nombreux passages cachés qui recèlent des trésors inestimables. N'hésitez donc pas à fouiner dans tous les recoins du jeu car ce travail pourrait vous rapporter des armes et armures d'une puissance extraordinaire. La plupart sont dissimulées dans les culs-de-sac, derrière un mur pivotant ou dans un lac. Mais attention! sachez que tous les passages ne sont pas toujours favorables à votre aventure: ainsi, il est tout à fait possible qu'après avoir passé un mur pivotant, vous soyez accueillis par un groupe de monstres affamés!



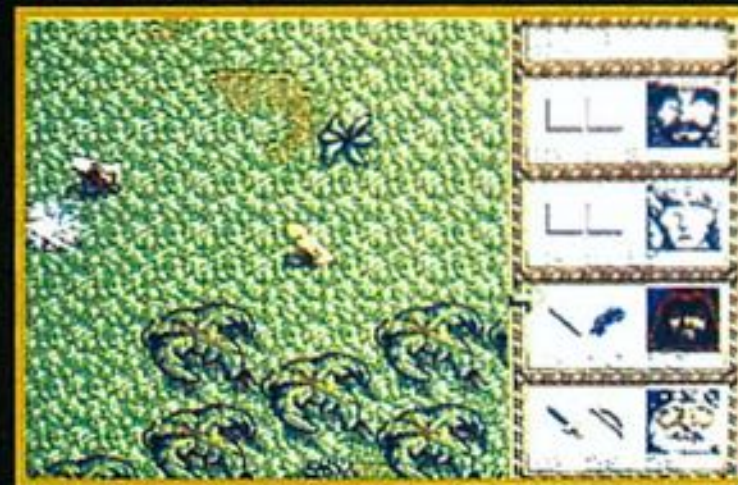
*Soyez curieux, vous trouverez de nombreux passages secrets. Ici, au cœur de la cité, une pièce cachée recèle divers objets.*



*Au nord-ouest de la carte, du côté du volcan, vous trouverez une mine dans les contreforts.*

## LA MAGIE

**W**OTES propose une vaste liste de sorts de magie qui évoluent progressivement et qui augmentent en même temps que les niveaux. Ces sorts sont rassemblés en deux listes: la liste du clerc et la liste du magicien. Ces sorts sont très distincts même s'il en existe qui sont communs aux deux listes. La plupart des sorts, qu'ils soient magiques ou "clériques", ont une tendance défensive et régénératrice. Ainsi les sorts des niveaux 1, 2 et 3 sont principalement des antipoisons ou des "cure". Mais on trouve aussi des sorts d'attaque meurtriers, comme la Death Spell ou la Desintegrate. Cependant, vous ne disposez de ces sorts qu'à un niveau élevé.



*Les sorts magiques offensifs sont efficaces.*

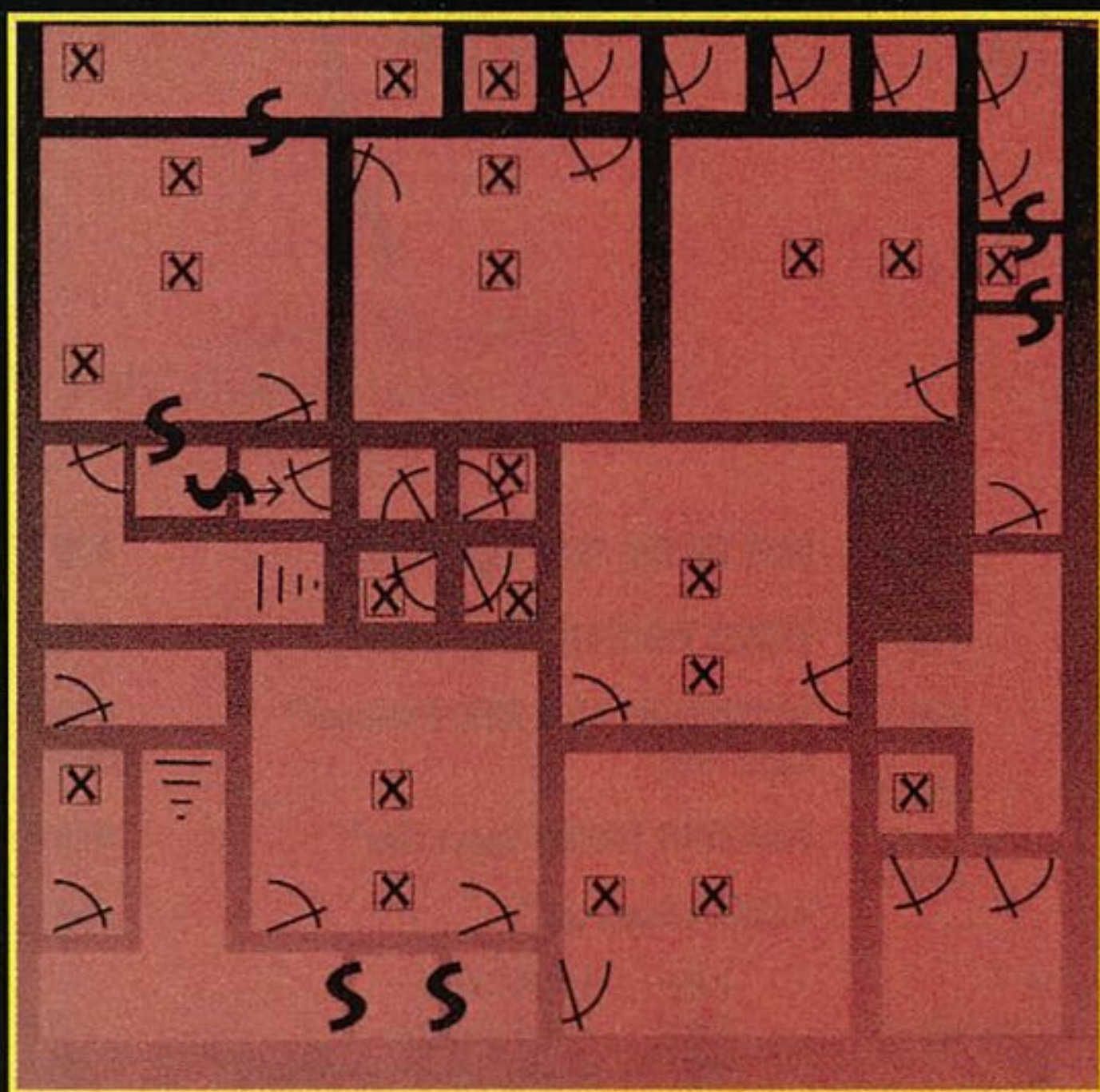




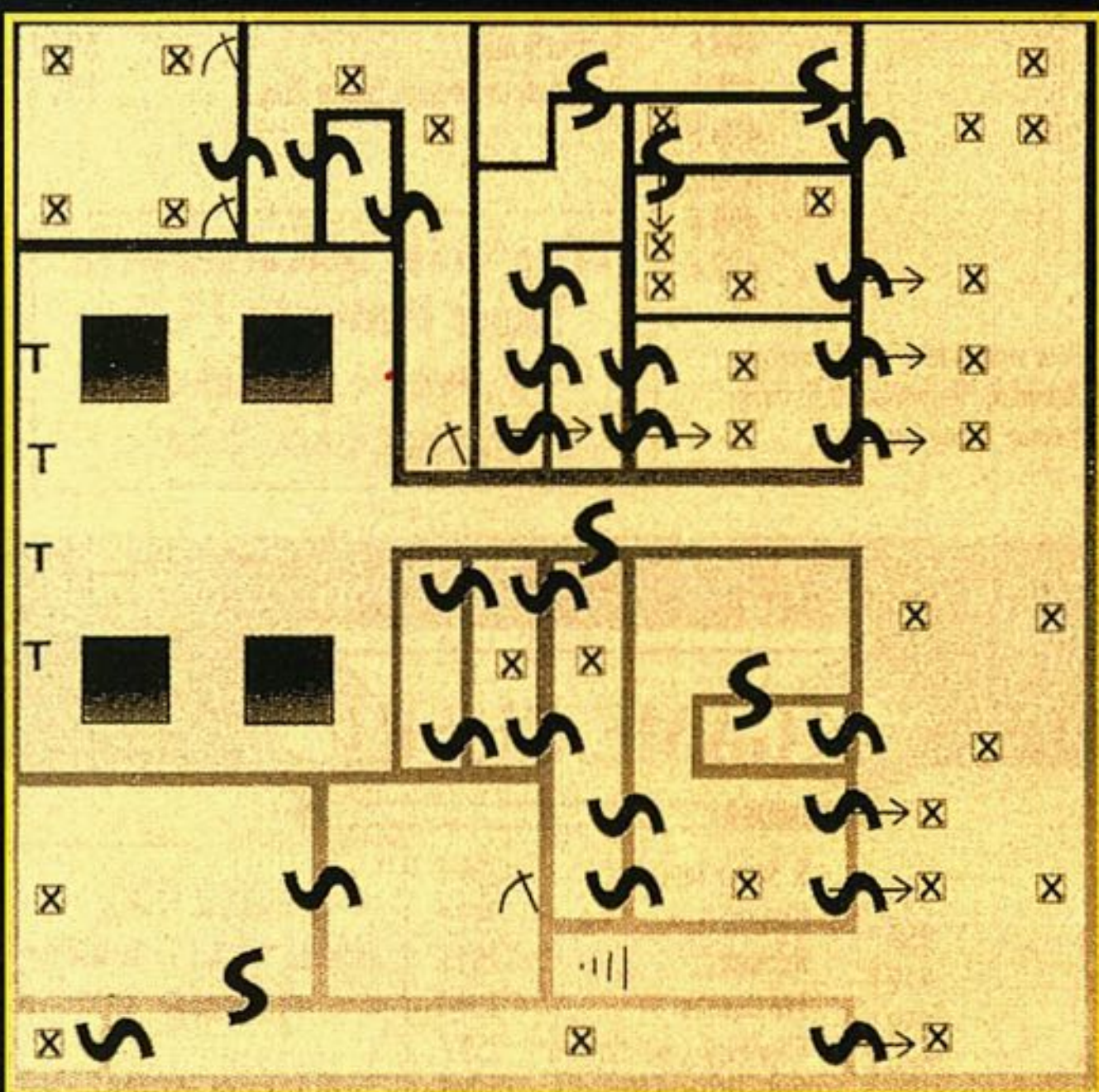
## LE TEMPLE INCA

**E**n cours d'aventure, vous allez être confronté au temple inca. Celui-ci est composé d'un dédale de labyrinthes piégés (hermes, pieux, etc.) qui contient à sa base les quatre Rings of fire (anneaux qui vont vous per-

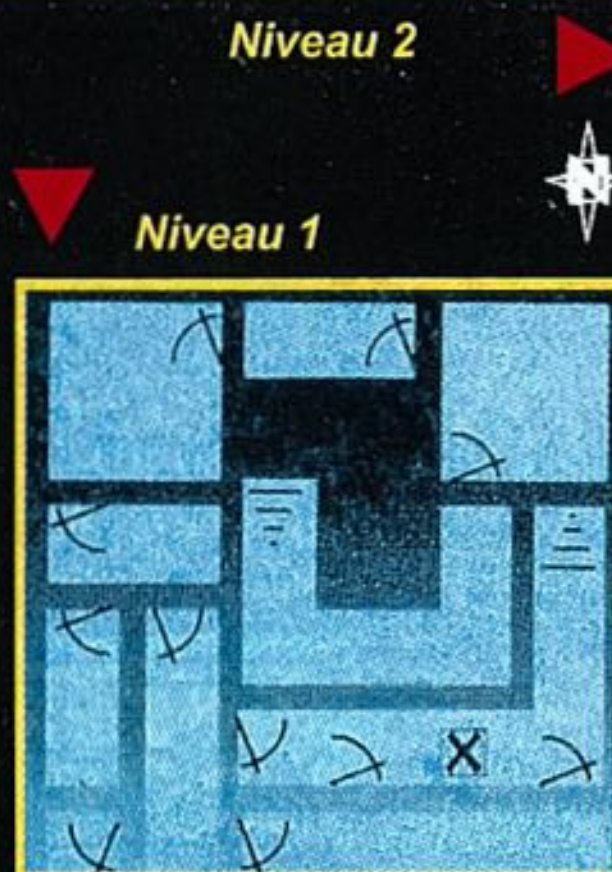
mettre l'accès au Bridge of fire). Notons que ce temple est constitué de cinq étages pleins de passages secrets mais dépourvus de trésors, excepté les anneaux. Cette mission étant la plus difficile, nous vous dévoilons les plans du lieu.



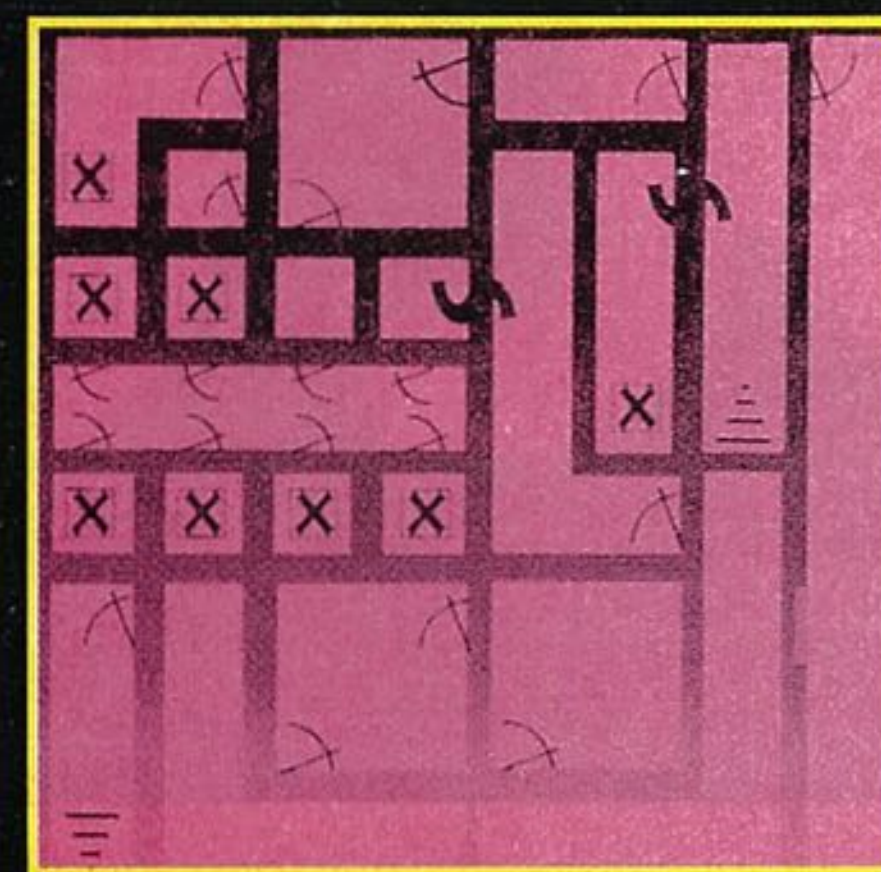
Niveau 3



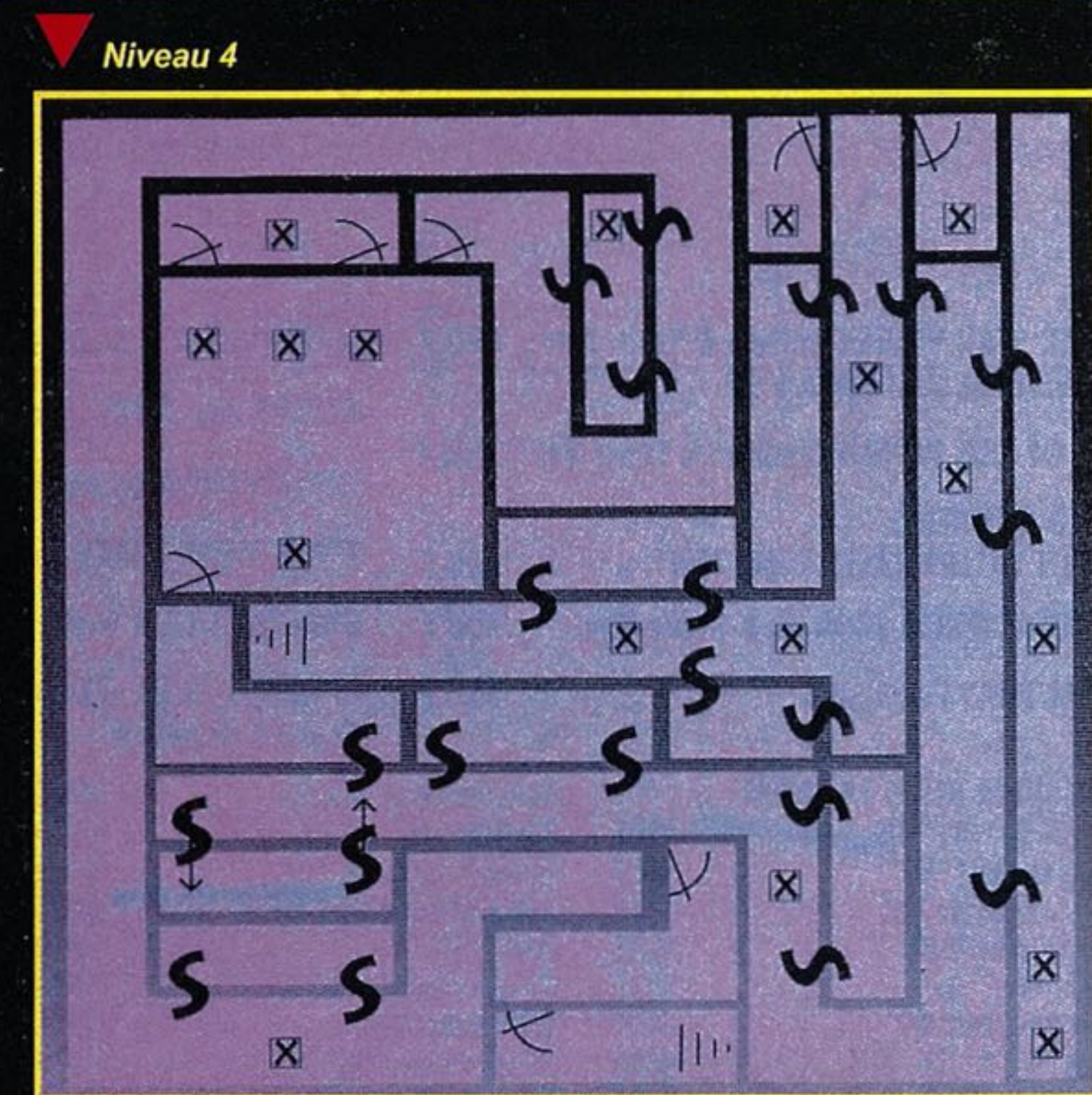
Niveau 5



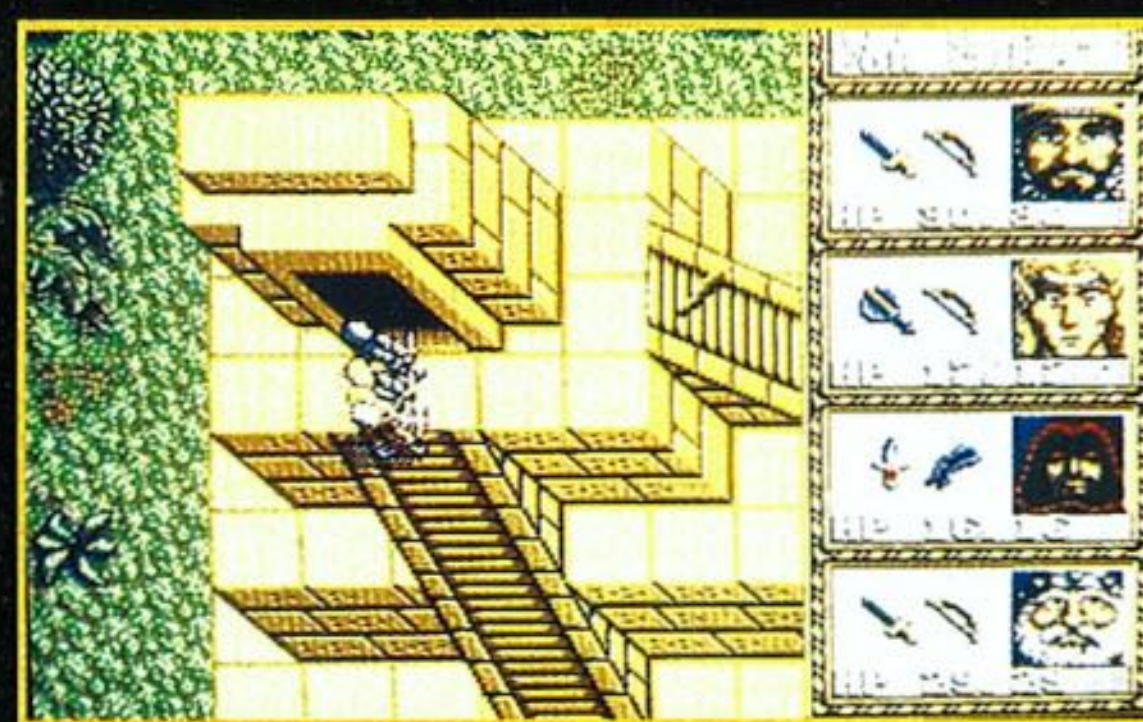
Niveau 1



Niveau 2



Niveau 4



C'est dans le temple inca que vous attendent les combats les plus rudes. Vérifiez que votre équipe est au mieux de sa forme.

But ultime de votre "descente" dans le temple inca, les quatre anneaux de feu qui vont vous permettre de continuer votre quête.



**AIDE DE JEU REALISEE PAR LE MWB  
(MAGICAL WONDER BAND)**



Compustore  
vous souhaite un Joyeux Noël  
et une très heureuse année 1993.

# COMPAGNIE



## SUPER NES (USA)

**1 manette + Pêritel + transfo 220 V**  
**1 jeu au choix US d'une valeur de 490 F**  
**1 490 F**  
**Avec Street Fighter II 1 590 F**

## SUPER FAMICOM

**2 manettes + Pêritel + transfo 220 V**  
**1 490 F**  
**Avec 1 jeu Jap. 1 690 F**

## SUPER NES (USA)

**+ 1 manette + Pêritel + transfo 220 V**  
**1 090 F**

**SUPER STAR WARS Famicom & Super Nes** 490 F  
*1<sup>re</sup> quinzaine de décembre 92*

**OUT OF THIS WORLD Famicom & Super Nes\*\*** 490 F

### ROAD RUNNER'S

**DEATH VALLEY RALLY Super Nes\*** 490 F

**MAGICAL QUEST Famicom & Super Nes\*** 490 F

**FATAL FURY Famicom\*** 550 F

**TERMINATOR 2 (Arcade) Super Nes\*\*** 490 F

**AXELAY Jap. & US** 490 F

**SUPER PARODIUS Famicom\*** 490 F

**SPACE MEGA FORCE (Super Alest)** 490 F

**DRAGON'S LAIR Super Nes\*\*** 490 F

**RANMA 1/2 (N° 2) Famicom\*\*** 550 F

*Courant décembre*

**BEST OF THE BEST Super Nes\*\*** 490 F

**STREET FIGHTER II Super Nes** 590 F

**SPIDERMAN VS X MEN Famicom\*\*** 490 F

**Super Nes** 490 F

**AMAZING TENNIS Super Nes\*** 490 F

**VALKEN Famicom\*\*** 550 F

### JEUX SUPER NES ET FAMICOM

Super Strike Eagle\*\* US 490 F  
Jimmy Connors\*\* US 490 F  
Wing Commander\*\* US 490 F  
Ultima Prophet\*\* US 490 F  
Blue Brother\*\* US 490 F  
Super Mario Kart\* US 490 F  
James Bond Jr\* US 450 F  
Return of Double Dragon\* US 490 F  
Roger Clement Baseball\*\* US 490 F  
Final Fantasy Myst Quest\* US 450 F  
Tortue Ninja 4\* US 450 F  
Gun Force\*\* US & Jap. 490 F

Sonic Blast-Man\* Jap. 490 F  
Top Gear\* US 450 F  
Contra 3\* US & Jap. 450 F  
Prince of Persia\* US & Jap. 490 F  
Hook\* US 490 F  
Dungeon Master\*\* US 550 F  
Castlevania 4\* US 450 F  
Ghouls N Ghost\* US & Jap. 450 F  
Super WW F\* US & Jap. 450 F  
King of the Monsters\* US 420 F  
F1 Roc\* US 490 F  
Captain Subata III (Olive & Tom)\*\* Jap. 550 F  
Scul Jagger\* US 420 F

Super Bowling\* US 420 F  
Super Batter UP (baseball)\* US 420 F  
Tom & Jerry\*\* US 490 F  
God's\*\* US 490 F  
Sim City\* US 450 F  
Mario Paint + souris\* US 490 F  
Fzero\* US 450 F  
Super Valis\* US 490 F  
Zelda 3\* US 420 F  
Special Tee Shot\* US 420 F  
Battle Clash\* US 420 F  
Chuck Rock 490 F  
Lackers VS Bull 490 F

### ACCESSOIRES

Joystick Super Nes 99 F  
Manette Capcom Special Street II 590 F  
Câble Pêritel Famicom ou Super Nes 190 F  
Action Replay Pro 450 F  
ASCII Pad 190 F  
Manette Super Advantage 6 Boutons 290 F  
Super Scope 590 F  
Adaptateur secteur Super Nes 190 F

**IMPORTANT :** à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres nouveautés ou réassorts d'anciens titres. Pour vous le faire savoir, appelez-nous ou consultez notre 36 15 Compustore. Sur cette page nous avons fait la meilleure sélection des bons jeux et des super hit's. A paraître sur décembre 92/janvier 93 Famicom & Super Nes : Battle Soccer, Stealth, Tiny Toon Aventure, Super Kick Off, King of Rally, Super Sumo Wrestling, Imperium, Super Tetris, Alien VS Predator, Flying Hero, Super Fire Pro Wrestling, Rival Turf

**Adaptateur universel pour  
Super Nintendo 149<sup>F</sup>,  
99<sup>F</sup> avec 1 jeu acheté  
et Gratuit avec 2 jeux.**



**LYNX**  
**+ BATMAN RETURN**  
**+ 6 piles**  
**+ sacoche**  
**990 F**

**JEUX**  
Ishido 250 F  
Road Blaster 250 F  
APB 250 F  
Cyberbal 250 F

Vicking Child 250 F  
Stun Runner 250 F  
Bill et Ted 200 F  
Paper Boy 200 F  
Chip Challenge 250 F  
Hard Driving 250 F  
Gauntled 250 F  
Electrocop 190 F  
Rampge 250 F  
Rygar 250 F  
Turbo Sub 289 F  
Pac Man 200 F  
Hockey 289 F  
Casino 289 F

Checkered Flag 289 F  
Shadows of the Best 289 F  
Toki 289 F  
Woorld Clas Soccer 279 F  
Batman Return 299 F  
Basket Brawl 289 F  
Ninja Gaiden III 299 F  
*Autres titres ou nouveautés, nous appeler.*

**ACCESSOIRES**  
Câble Com Lynx 49 F  
Adaptateur auto 190 F  
Adaptateur secteur 100 F



### JEUX

Sonic 2\* 249 F  
Spiderman\* 259 F  
Wimbledon\* 259 F  
Kick Off\* 259 F  
Olympic Gold\* 259 F  
Senna's GP 2\* 269 F  
Batman Returns\* 259 F  
Alien 3\*\* 259 F  
Terminator\*\* 259 F  
Prince of Persia\*\* 269 F  
David Robinson\*\* 259 F  
Chuck Rock\*\* 259 F  
Tazmania\*\* 259 F

S. Space Invaders\* 259 F  
Humans\* 249 F  
Rampart\* 259 F  
Pro Baseball\*\* 259 F  
Phantasy Zone Gaiden\*\* 259 F  
Little Mermaid\*\* 259 F  
*News : nous appeler.*

### ACCESSOIRES

Battery Pack 349 F  
Gear to Gear 99 F  
Loupe Gear 129 F  
Master Gear 149 F  
Adaptateur secteur 99 F

**PROMO NOËL**  
**GAME GEAR + SONIC II**  
**1 090 F**

**PROMO NOËL +**  
**ADAPTATEUR SECTEUR**  
**1 190 F**

**PROMO NOËL +**  
**DONALD DUCK +**  
**ADAPTATEUR SECTEUR**  
**1 290 F**



QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...



**LE MENACER**  
+ cartouche  
de 6 jeux  
**550 F**

## BATMAN RETURN\*\* 449 F

<b>JEUX</b>		Sonic 2 Jap.+game adaptator	450 F	NBA Challenge**	419 F	Rampart**	395 F
WW F Wrettelmania**	449 F	Super Battle Tank	449 F	NHL PA Hockey 93*	395 F	Aquabatic Games*	395 F
Cybercorp*	449 F	F 15 Strike Eagle**	449 F	Alien 3*	419 F	Olympic gold*	395 F
Side Pocket*	449 F	Odyssey**	449 F	Splatter House 2*	395 F	David Robinson basketball*	395 F
EA LHX Attack Chopper**	395 F	Ripking Baseball**	449 F	Cadash*	395 F		
EA Twisted Flipper*	449 F	Teams. USA Basketball*	449 F	Europeen Football Club*	429 F	<b>ACCESSOIRES</b>	
Vixen 357**	449 F	Outlander**	449 F	Monaco GP 2*	449 F	Manette Pro 2	149 F
Jungle High**	449 F	Ninja Gaiden**	449 F	Dungeon & Dragons*	449 F	Competition Pro	189 F
G. Log**	449 F	Desert Strike*	395 F	Chuck Rock*	395 F	Arcade Power Stick	349 F
Young Indiana Jones**	449 F	Captain America**	449 F	Super High Impact*	395 F	2 manettes infra-rouge	349 F
Power Athlète**	449 F	Leemings*	395 F	Phantasy Star 3*	419 F	Action Replay Pro	449 F
Global Gladiators**	449 F	Talespin**	449 F	Lemmings**	395 F	<i>Certains titres annoncés ne sortiront qu'au courant du mois de décembre 1992. Autres titres ou nouveautés à venir, nous appeler ou consultez notre 36 15 COMPUSTORE.</i>	
AM. Gladiators**	449 F	Road Rash 2**	449 F	Dragon Fury*	429 F		

**NEO GEO**

Manette Neo Geo	390 F
Memory Card	190 F

<b>JEUX</b>	
Alpha Mission II	690 F
Magician Lord	690 F
Last resort	1 490 F

Cyber Lip	690 F
Burning Fight	690 F
League Bowling	690 F
Nam 75	690 F
Blue's Journey	690 F
King of the Monster II 1	490 F
Fatal Fury	990 F
Eightman	990 F
Ninja Commando	1 490 F
Baseball 2020	690 F
Robot Army	990 F
Trash Rally	890 F
Sengoku	790 F
Mutation Nation	1 490 F
<i>A paraître : Sengoku 2, View Point, Fatal Fury 2, Wrestling.</i>	

*Vu le nombre de jeux existants en carte Jamma dans le monde des bornes d'arcades, il est très difficile d'établir une liste complète. Nous en avons sélectionné les meilleurs et les plus connus. Liste sur demande écrite.*

# 3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.  
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.  
Gagnez des bons d'achats Cadeaux  
COMPUSTORE en participant à  
notre Jeu-Concours.

## COMPUSTORE GAMES

**43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30**  
La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du lundi au samedi  
de 10 h à 19 h 30 sans interruption.  
Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.  
**COMPUSTORE SERA OUVERT LES DIMANCHES 20 ET 27 DÉCEMBRE 1992.**

# ENTRE GUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

**B O N D E C O M M A N D E**

**Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)**

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F / NEO GEO : 95 F) (sur NEO GEO : 30 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	
DATE D'EXPIRATION :	
BANQUE : *	
SIGNATURE	

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

C. Postal 

--	--	--	--	--

Ville \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐  
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA

M. Drive-Jap. ☐

M. Drive-FR ☐

NINTENDO

SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR. Nintendo ☐  
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

**QUELQUES INDICATIONS :** en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.



Pour ce mois de décembre, nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous présenter le fameux Street Fighter II Champion Edition ! Son prix ne le met pas à la portée de toutes les bourses, mais quand on aime, on ne compte pas... Nous vous présenterons dans les prochains mois des cartes Jamma à des prix plus accessibles, avec notamment d'excellents titres disponibles à moins de 1 000 F.

*Ce sont les fous de jeux d'arcade qui vont être contents ! Voici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons, tous les mois, les meilleurs jeux d'arcade en carte Jamma, ces fameuses plaques compatibles avec la console Combo AV, présentée en exclu' totale dans le précédent numéro de votre mag' préféré.*  
*L'arcade à domicile : un rêve devenu réalité !*

EDITEUR  
CAPCOM

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

PRIX  
4 500 F env.



Zangief a eu le coup de foudre pour Blanka. Il faut dire que ce dernier fait des étincelles.

Ce n'est plus la peine de présenter Street Fighter II : c'est sans doute le meilleur jeu d'arcade au monde toutes catégories confondues. Vous avez aimé la version Super Nintendo, sachez qu'elle n'est qu'une copie laborieuse de la version arcade. L'original est plus rapide, plus beau, bref, plus performant. Si vous voulez acheter ce jeu de combat par excellence, autant porter votre choix sur Street Fighter II Champion Edition. Semblable au premier, il permet en plus de jouer l'un des quatre personnages de fin de jeu (Balrog, Sagat, Vega et Mr. Bison) et d'affronter le même joueur (Ken contre Ken, par exemple). Il serait donc dommage de se priver de ces nouvelles possibilités, indispensables pour les vrais "pros". En effet, avec ses tactiques de combats très élaborées, Street Fighter II est quasiment le seul jeu du genre qui permette vraiment de développer des techniques de combat complexes. Chacun des combattants possède des avantages et des faiblesses, c'est à vous d'en tirer parti en adaptant votre système d'attaques en conséquence. Chun Li est très rapide et préfère multiplier les acrobaties aériennes pour terrasser son adversaire. Même chose pour Dhalsim, qui dispose en outre d'une allonge incroyable. D'autres, comme Zangief, Blanka ou Honda, sont des guerriers plus massifs, plus terre à terre. Au corps à corps, ils sont redoutablement efficaces. Enfin, il y a les personnages équilibrés (Ken, Ryu et Guile), qui sont très puissants quand on maîtrise à fond leurs coups spéciaux. La boule de feu de Ryu et Ken est particulièrement efficace. Ajoutez à cela un mode deux joueurs et vous comprendrez que la profondeur de jeu justifie amplement l'achat de Street Fighter II Champion Edition.



Eh oui ! C'est le célèbre Dragon Punch de Ryu ! Un des coups le plus puissants dans Street Fighter II.

Apparemment, Chun Li ne semble pas apprécier les caresses de la brute Blanka. Peut-être est-ce à cause de ses canines ?



Ken contre lui-même ? Voilà une option qui permettra aux joueurs de s'affronter d'égal à égal.



Boule d'énergie contre Yoga Fire ! Match nul, on recommence !







Roger, un Dalhsim supersonique repéré à six heures ! Gare à l'atterrissage !

Dans Street Fighter II Champion Edition, il est possible de jouer les vilains. A vous de jouer, Mr. Bison !



Guile et Vega connaissent tous les deux cette prise, le but est d'être le plus rapide.



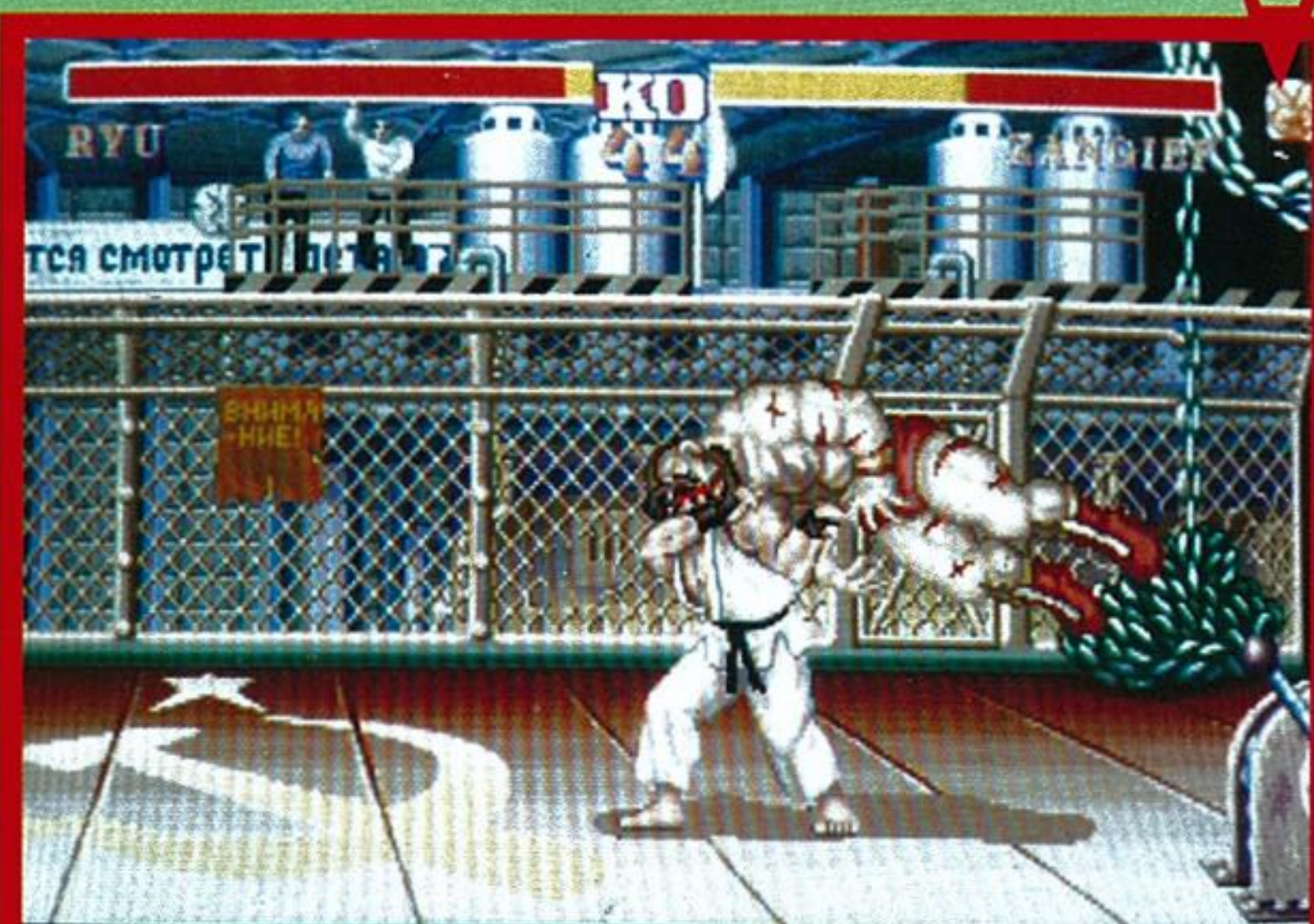
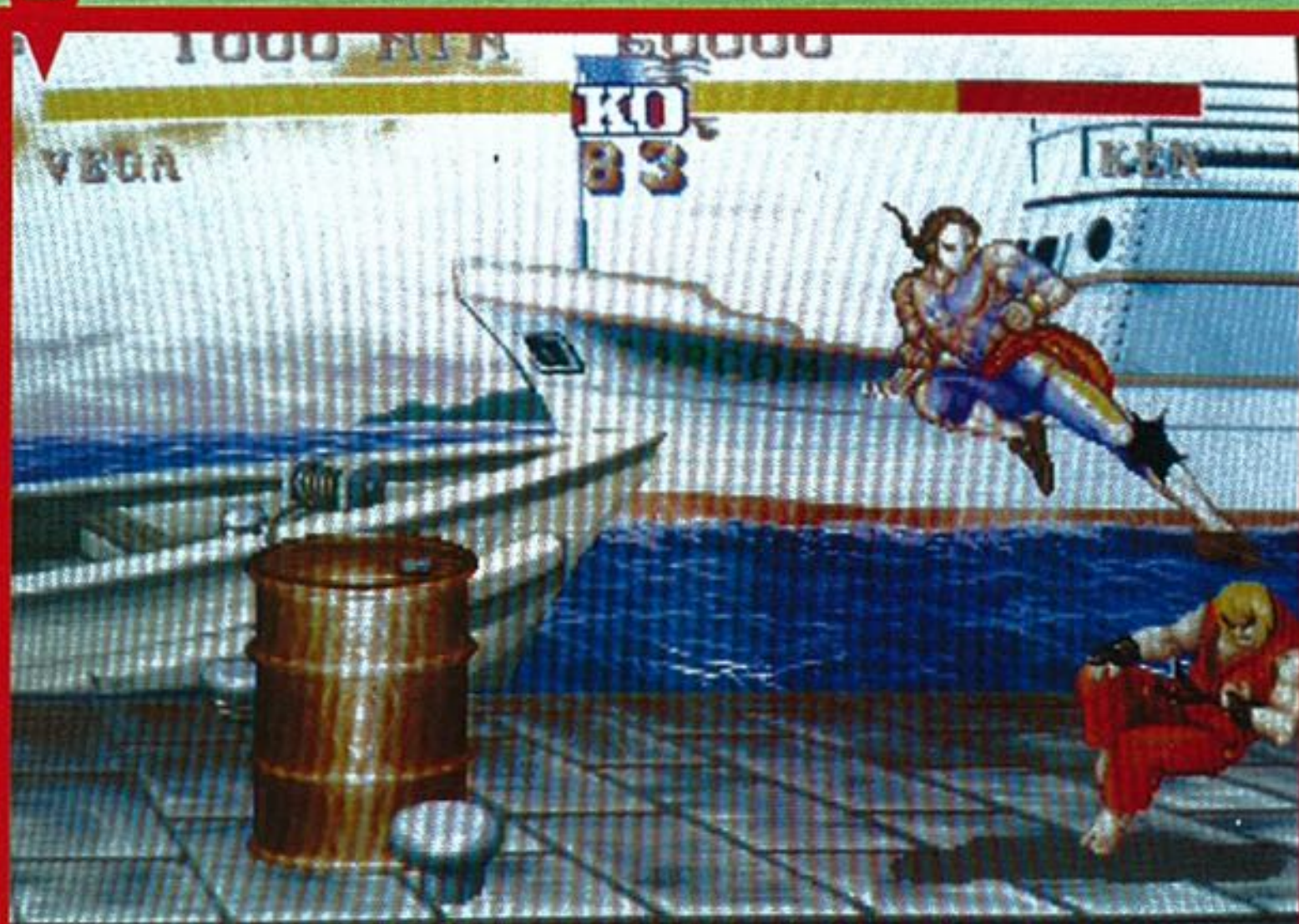
Sagat, le boxeur thaïlandais, connaît la musique. Dans Street Fighter I, il était déjà un adversaire redoutable.



Malgré ses nombreux coups spéciaux, M. Bison se prend là une méchante baffe.

Truc énervant chez Vega : ce type n'arrête pas de sauter dans tous les sens.

Superbe épaulé-jeté de Ryu au détriment de Zangief.





EDITEUR  
CAPCOM

CAPTAIN COMMANDO

PRIX  
1 500 F env.

Bien que Captain Commando soit déjà assez B ancien, il reste un excellent beat-them-all. Pour sauver le monde, vous avez le choix entre quatre personnages : Captain Commando en personne, Mack la momie, Renzu le Ninja et Baby Joe, le bambin précoce aux commandes de son robot de combat. Il est possible de jouer seul ou à deux joueurs. Les personnages se valent question puissance, seul le mode d'attaque change. Chacun dispose d'une attaque normale, d'une combinaison et d'un coup spécial, lequel diminue son niveau d'énergie. Captain Commando est le plus spectaculaire avec ses décharges d'électricité et son lance-flammes. La momie, experte dans le maniement du couteau, dissout carrément le corps de ses adversaires. Le Ninja et Baby Joe sont plus classiques, ils se contentent de découper en rondelles tout ce qui bouge. Les super-pouvoirs ne faisant pas un héros complet, vous pouvez récupérer des armes : pistolet sonique, mitrailleuse, marteau et même un bazooka ! Et si ça ne suffit pas, vous pouvez monter dans un robot énorme et balayer les "Bad Guys" comme des fétus de paille. Basé sur le principe de Final Fight, Captain Commando a le mérite d'être diversifié dans son action, de quoi passer d'excellents moments avant de terminer les huit niveaux du jeu. Doté de graphismes excellents et vendu à un prix décent, c'est une acquisition indiquée pour les fans de beat-them-all.



*Captain Commando lance des décharges d'électricité mais cela fait baisser son énergie.*



*Baby Joe dans son robot personnel, lui-même aux commandes d'un plus grand robot. C'est délirant, c'est Captain Commando !*



*Rien de tel qu'un bon lance-roquettes pour calmer ses ennemis. Quand on emploie les grands moyens, rien n'y résiste.*



*Voici l'un des pouvoirs de Captain Commando : le lance-flammes de poche. Idéal pour griller les moustaches des ennemis récalcitrants.*



*Juchés sur des surfs à moteur, nos deux héros sont lancés à la poursuite du savant fou. Une rafale de M-16 devrait faire l'affaire.*

## EN SAVOIR PLUS SUR LES CARTES JAMMA

La norme Jamma est le standard le plus répandu pour les cartes d'arcade. Donc, avec une machine Combo (ou équivalent), vous pourrez jouer à la majorité des jeux existants dans les salles d'arcade, exception faite des jeux dits "dédiés", comme les courses de voitures avec volant, certains jeux de tirs, le Starblade, le R-360, etc. Les cartes sont fournies avec un manuel qui permet de nombreux réglages avec, entre autres, le niveau de difficulté. Le prix des cartes baisse au fil des ans. Les jeux récents sont quasiment inabornables mais il

est possible d'acquérir des cartes plus anciennes au prix des cartouches sur consoles. Voici quelques exemples :

- Altered Beast : 500 F
- Crack Down : 900 F
- Double Dragon : 500 F
- Double Dragon II : 600 F
- Golden Axe : 500 F
- Magic Sword : 900 F
- Pit Fighter : 900 F
- Shadow Dancer : 900 F
- Silk Worm : 500 F
- Toki : 500 F

## OU SE PROCURER LES CARTES JAMMA

Vous pouvez les acheter chez l'importateur de la Combo en France : société Softage (tél : 21.36.37.71). Pour un plus grand choix de jeux, vous pouvez faire directement appel aux distributeurs, ceux-là mêmes qui fournissent vos salles d'arcade préférées. Les jeux testés et cités dans cette rubrique (et beaucoup d'autres !) sont tous disponibles chez WDK, 93 av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers (tél : 48.33.48.05). Demander le département Carte Logique.





# // DECOUVRIR



# MES SERVICES



# AU 47 79 23 45



# ET TU SERAS



# PLUS FORT !!!



Pour ceux qui en veulent toujours plus, SEGA propose de nombreux services. Au (16 1) 47 79 23 45, Maître SEGA te donne tous les conseils et astuces sur ses jeux. Sur le 3615 SEGA, tu découvres des infos, des astuces et tu peux même gagner des cartouches de jeux. Avec la SEGAVIDEO N° 2, Maître SEGA te présente ses meilleurs jeux et ses dernières nouveautés sur

cassette VHS. Grâce à MEGAFORCE, le magazine officiel des jeux SEGA, tu peux tout savoir sur l'actualité. Si ton control pad ou ton cordon péritel te lâche, tu peux les commander par courrier grâce au SAV SEGA. En entrant dans le CLUB SEGA, tu peux devenir un Segamaniaque privilégié... Alors pour tout savoir, appelle directement Maître SEGA et son équipe au (16 1) 47 79 23 45.



## C'EST PLUS FORT QUE TOI.



# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans  
MICRO KID'S sur FRANCE 3

Le dimanche à 10h15 et tous les jours avec TREIZE sur



# Console

# Micro



## MEGADRIE

EUROPEAN CLUB SOCCER  
SENNA GRAND PRIX 2  
DRAGONS FURY  
BULLS VS LAKERS  
TAZMANIA

VIRGIN  
SEGA  
TENGEN  
ELECTRONIC ARTS  
SEGA

## NES

HYPER SOCCER  
SUPER MARIO 3  
BUGS BUNNY  
ADVENTURE ISLAND  
FOUR PLAYERS TENNIS

KONAMI  
NINTENDO  
KEMCO  
HUDSON  
ASMIK

## SEGA MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA  
TOM AND JERRY  
TERMINATOR  
THE SIMPSONS  
CHUCK ROCK

DOMARK  
SEGA  
VIRGIN  
SEGA  
VIRGIN

## SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER  
F-ZERO  
SUPER CASTLEVANIA 4  
SUPER TENNIS  
FINAL FIGHT

HUMAN  
NINTENDO  
KONAMI  
TONKIN HOUSE  
CAPCOM

## GAME BOY

SUPERMARIO LAND  
HOOK  
SIMPSONS  
TERMINATOR 2  
BUGS BUNNY

NINTENDO  
OCEAN  
ACCLAIM  
ACCLAIM  
KEMCO

## GAME GEAR

WIMBLEDON TENNIS  
CHUCK ROCK  
MARBLE MADNESS  
SENNA GRAND PRIX  
WONDERBOY DRAGON'S TRAP

SEGA  
SEGA  
TENGEN  
SEGA  
SEGA

## CLASSEMENT TITRE

SENSIBLE SOCCER  
ZOO  
A-TRAIN  
CIVILIZATION  
LINKS PRO  
SHERLOCK HOLMES  
REX NEBULAR  
CRAZY CARS 3  
A.T.A.C.  
EPIC  
GUNSHIP SCENARIO DISK 1  
FALCON 8.0  
ACCES OF THE PACIFIC  
INDIANA JONES ATLANTIS  
FIRE AND ICE

## EDITEUR

MINDSCAPE  
GREMLIN  
OCEAN  
MICROPROSE  
US GOLD  
ELECTRONIC ARTS  
MICROPROSE  
TITUS  
MICROPROSE  
OCEAN  
MICROPROSE  
MICROPROSE  
SIERRA  
LUCAS FILM  
MINDSCAPE

## MACHINE

ST, AMIGA  
ST, AMIGA  
PC COMPATIBLE  
PC, AMIGA  
PC COMPATIBLE  
PC COMPATIBLE  
PC COMPATIBLE  
ST, AMIGA, PC  
PC COMPATIBLE  
ST, AMIGA, PC  
PC COMPATIBLE  
PC COMPATIBLE  
PC COMPATIBLE  
PC COMPATIBLE  
ST, AMIGA





# ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »



## EXCEPTIONNEL !

- ➔ CONSOLE 60 Hz - STEREO
- ➔ 2 JOYSTICKS  
"QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- ➔ BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS  
CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR  
PAR PLAYER.
- ➔ LIVREE AVEC ALIMENTATION  
ET CABLE PERITEL
- ➔ ACCEPTE TOUTES LES CARTES  
"JAMMA"

**IMPORTATEUR EXCLUSIF  
EN FRANCE**

**SOFTAGE / 21 36 37 71**

FAX .21 35 13 90

**REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS!**





a semaine dernière, il m'est arrivé un truc pas possible ! J'étais parti faire un tour dans les boutiques d'Akihabara, le quartier vidéo-électronique de Tokyo. J'avais acheté une cartouche d'un jeu inconnu : "Le Nouveau Masque de fer".

Rentré chez moi, je boote

la cartouche sur ma SFC et, surprise !

il ne s'agissait pas d'un jeu mais d'une espèce de SOS, de bouteille lancée à la mer ! Sur l'écran de mes nuits nintendoennes, s'affichait un récit édifiant. L'auteur expliquait qu'il était le frère jumeau d'un personnage célèbre, une des tortues Ninja, et que celle-ci le détenait prisonnier. Il était rejeté par tous car au lieu d'être une affreuse tortue verte mutante, il n'était qu'un affreux crapaud vert mutant, et constituait à lui tout seul le peuple des TMNC (Teenage Mutant Ninja Crapaud). Profitant de l'absence des quatre TMNT, qui étaient parties une fois de plus combattre l'infâme Shredder, il avait concocté cette cartouche-message. Il en avait eu largement le temps car, cette fois-ci, le défi lancé aux TMNT avait été de taille. Shredder avait carrément réussi à subtiliser tout Manhattan, et la statue de la Liberté avec, grâce à une invention démoniaque surgie tout droit de la dimension X ! En solitaire ou en commando de deux tortues, les TMNT sont parties affronter les hordes de sbires du clan Foot : robots-clowns, spécialistes des arts martiaux, mutants dégénérés... Tous étaient au rendez-vous ! De temps en temps, des pizzas permettaient aux tortues de reconstituer leurs forces et un bonus spécial les transformait en tornades à carapace. Ayant une quinzaine de minutes de libre avant de commencer mon prochain article, et sachant les redoutables tortues fort occupées, je décidai de partir délivrer l'unique représentant du peuple TMNC...



TMNT



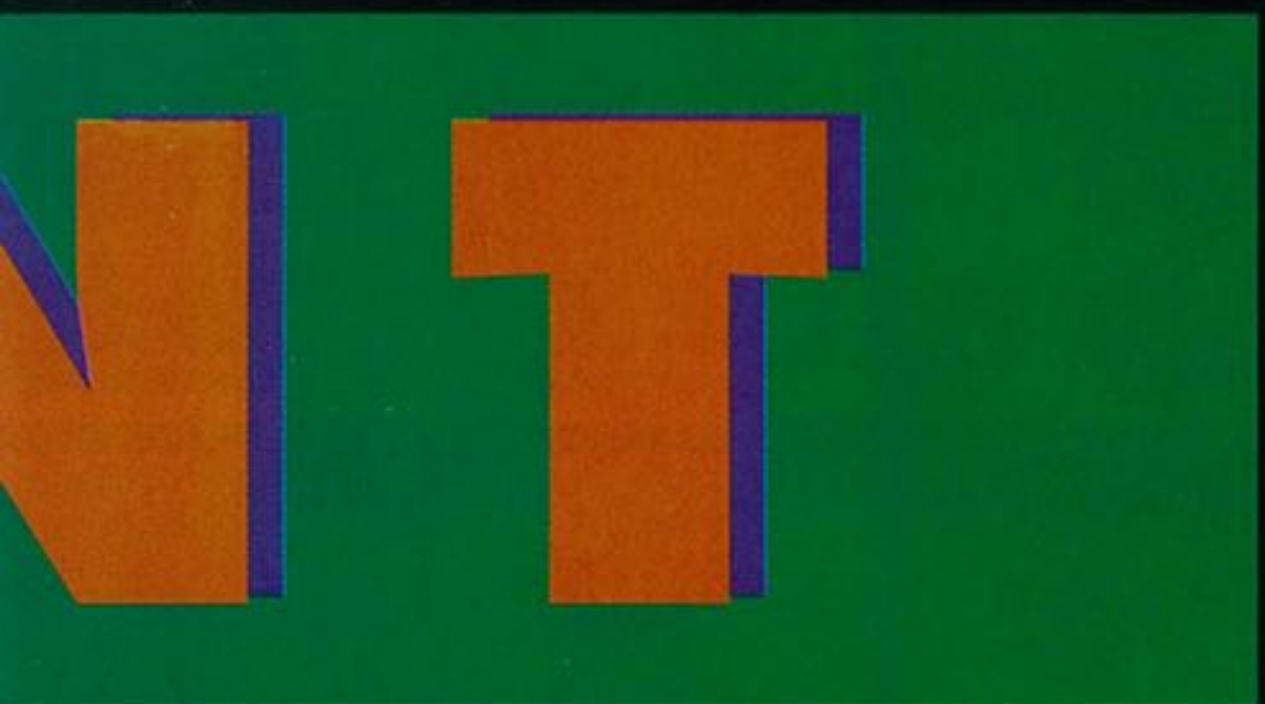
Dans cette maison est caché le passage secret qui vous mènera à Shredder.



Sur le bateau pirate, de joyeux combats vous attendent.







## LES DIFFERENTES ATTQUES DES TMNT

Les tortues sont tombées dans la marmite d'arts martiaux quand elles étaient petites ! Résultat : elles distribuent les beignes comme vous respirez, c'est-à-

dire avec aisance et régularité. Regardez Michelangelo, ce grand garnement qui prend un malin plaisir à taper sur les membres du clan Foot.



Efficace et rapide : le coup de pied plongé. Le nunchaku est l'arme favorite de Michelangelo.



Une des attaques vous permet de vous ruer en avant à toute vitesse, en bousculant tout sur votre passage.



Après un premier coup laissant l'ennemi plié en deux, vous l'avez saisi, et maintenant vous le projetez sur le sol.



Pour mener cette attaque, il faut combiner les boutons A et B du joystick.

## BONUS



Les pizzas regonflent la vitalité des TMNT. Le bonus Bombe vous transforme en une curieuse tornade, écrasant tout autour de vous. Dommage que cela ne dure que quelques secondes !

Shredder pirate les ondes télévisées pour apparaître, posant devant Manhattan et la Statue miniaturisée.







## UN GRAND CLASSIQUE DES TMNT: LE LANCEUR DE PLAQUES D'ÉGOUT!



Dans toutes les versions des TMNT, vous retrouverez ce personnage. Caché sous une plaque d'égout, il attend son heure. A votre arrivée, il surgit comme un diable hors de sa boîte. Puis il projette la plaque dans votre direction. Il ne vous reste plus qu'à sauter pour l'éviter!

Où que vous mettiez les pieds, dans les égouts de New York ou dans une caverne, les membres du clan Foot vous attendent afin d'essayer de mettre un terme à vos activités. Méfiez-vous particulièrement du Ninja orange qui projette des shurikens mortels!



Manhattan et sa statue de la Liberté sont en train de disparaître, enlevées par Shredder.



Sur votre skate nautique, il vous faut combattre vos adversaires, éviter obstacles et mines flottantes et ne pas oublier de vous emparer des bonus!

Admirez le rendu réaliste des pierres du mur du fond.



Cette borne d'incendie enverra si vous cognez dessus, un puissant jet d'eau qui balaiera de l'écran vos agresseurs. Mais si vous vous placez par mégarde à sa droite, c'est vous qui en subirez les conséquences!



## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Cette cartouche est, en elle-même, une petite révolution! Konami, qui avait traditionnellement des liens très étroits avec Nintendo, développe son premier jeu pour la Megadrive! La nouvelle en a déstabilisé plus d'un, surtout qu'il se murmure que Capcom, autre bastion du petit père Mario, serait également en train de passer à l'ennemi... Bien que disposant d'un peu moins de mouvements et d'attaques que la version SFC, Konami propose un vrai jeu d'action. Nul besoin de réquisitionner son petit frère ou son meilleur ami pour s'éclater: même à un seul joueur, TMNT vaut le déplacement. De plus, contrairement à ces jeux où l'on arrive à faire seulement la moitié des niveaux, le jeu est finissable sans cachet d'aspirine ni cheat mode!



## OUILLE!

Un faux pas et notre héros chute.  
On ne voit plus que ses yeux...  
La tortue commente sa chute  
grâce à une bulle de bandes  
dessinées.



## DES ANIMATIONS DÉTAILLÉES

La qualité des animations est incroyable! Le souci du détail transparaît nettement dans cet exemple. Une tortue mutante n'a pas vu un trou et tombe dedans. Les jeux vidéo n'ont jamais été aussi proches de la BD!



## COMMENTAIRE



BANANA SAN

The Hyperstone Heist, sous-titre de la version pour MD, a l'odeur de la version SFC, la couleur de la version SFC mais est différent de la version SFC! Réutilisant la plupart des scènes de la version précédente pour la console de Nintendo, ou recourant à des scènes similaires, Konami a réussi à faire un jeu comparable mais pas identique. La qualité est excellente, bien que ce jeu soit la première cartouche de cet éditeur sur MD. Cela laisse présager d'agréables surprises pour les prochains (Tiny Toons Adventures et Sunset Riders). Évidemment, les décors sont moins colorés que sur la version SFC et les effets spéciaux, notamment le zoom des sprites ennemis projetés, manquent à l'appel. Mais le jeu est excellent et les scènes sont variées. Un beau cadeau de Noël en perspective!

## REVIEW



EDITEUR : KONAMI

PRIX : E

DISPONIBILITE : DECEMBRE AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

## PRESENTATION 73%

Une intro animée nous narre les circonstances édifiantes, qui vont entraîner l'intervention des tortues mutantes.

## GRAPHISMES 93%

Une utilisation excellente de la palette (limitée) de la MD, malgré la qualité inégale des niveaux!

## ANIMATION 93%

Les scènes fourmillent de petits détails animés, de gags visuels...

## BANDE-SON 81%

Ambiance BD, même au niveau sonore!

## JOUABILITE 92%

Des niveaux qui ne vous résistent que le temps qu'il faut, des héros faciles à contrôler... Bref, un jeu plaisant!

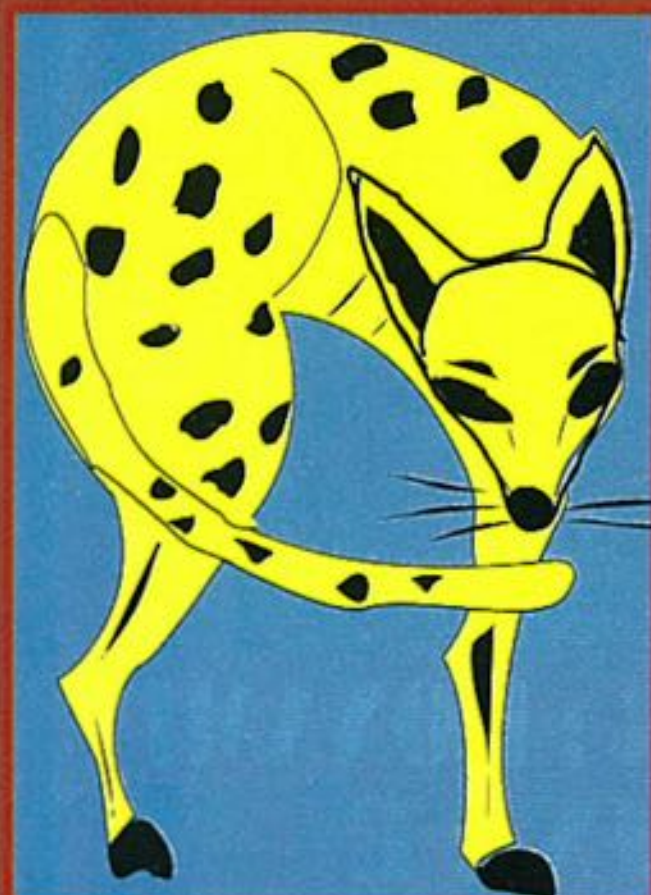
## DUREE DE VIE 83%

Un jeu qu'on peut avoir la satisfaction de finir sans dépression nerveuse!

## INTERET 93%

Coup d'essai sur la Megadrive pour Konami, mais aussi coup de maître! Seul ou à deux, un jeu complet.





Another World conte l'histoire d'un jeune scientifique qui ne semble pas connaître de problèmes dans la vie. Lester Knight Chaykin roule en voiture de sport, dispose d'un laboratoire de recherche personnel et se passionne pour ses travaux sur l'accélération des particules au point d'y travailler la nuit.

Par une soirée orageuse, notre jeune

ami revient dans son labo pour introduire de nouvelles données sur son super-PC (compatible ?) à écran holographique. Mais la foudre vient frapper l'accélérateur de particules en pleine bourre et un choc effroyable se produit. Une boule d'énergie d'une intensité lumineuse incroyable frappe le laboratoire, le temps semble se suspendre l'espace d'un court instant... Lester et sa console de travail ont disparu !

Notre héros n'est pas mort, il est passé dans une fissure du cortex de l'espace-temps générée par l'implosion de l'accélérateur de particules... Lester va découvrir un autre monde.

Another World a été entièrement conçu et réalisé par Eric Chahi qui est, avec Philippe Ulrich et Paul Cuisset, l'un des concepteurs français de jeux vidéo les plus connus dans le monde. Ayant participé à la réalisation des Voyageurs du Temps en tant que graphiste, il apporte avec Another World une évolution de taille au genre développé chez Delphine Software : les jeux cinématiques. C'est la possibilité d'utiliser des éléments graphiques sous forme de polygones gérés par des formules mathématiques qui ouvrent la voie à des animations plus riches, plus rapides... et surtout beaucoup moins gourmandes en mémoire.

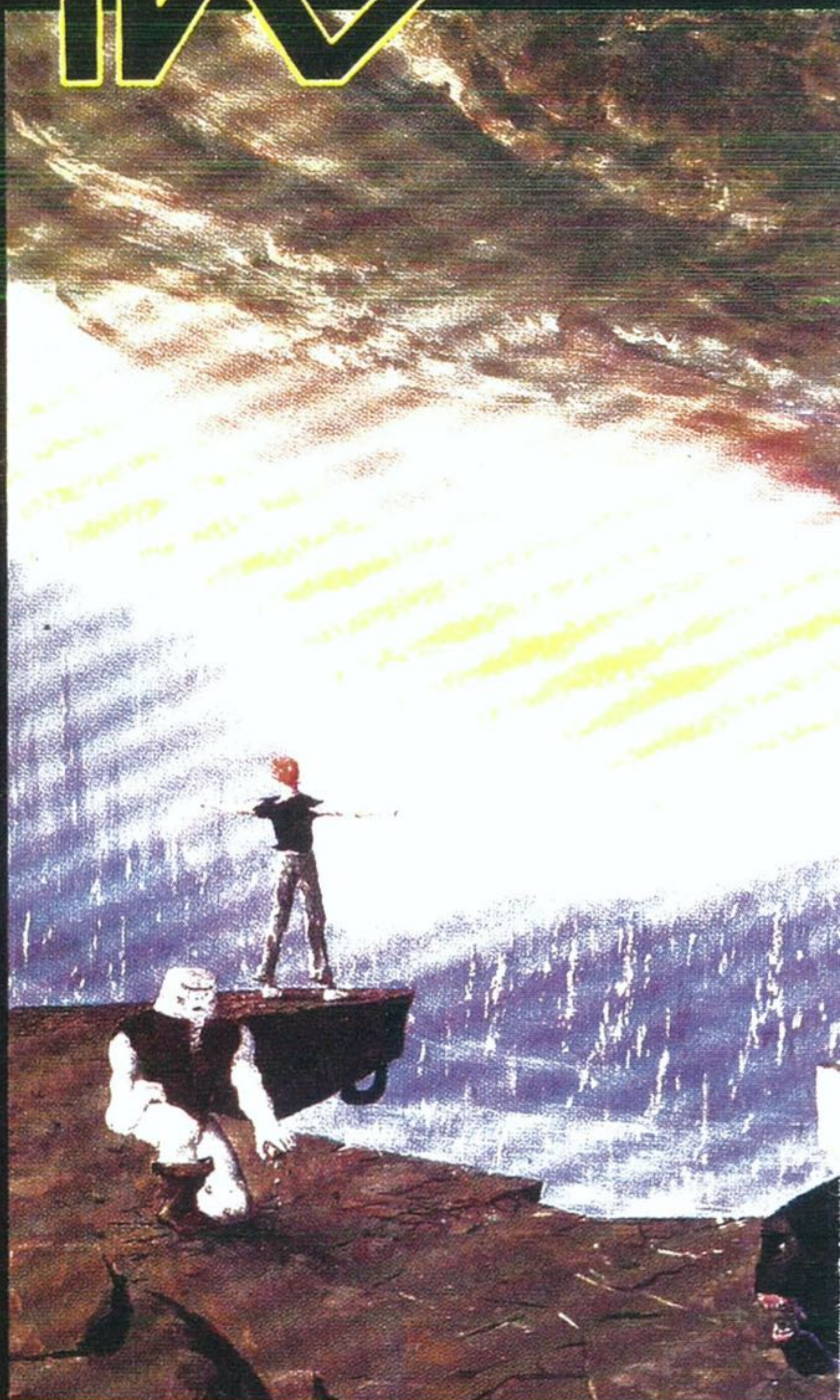
## COMMENTAIRE



### ROBBY

Eclater son pote avec Street Fighter II est vraiment fun, déjouer les pièges de Super Mario World procure un véritable plaisir ludique, parcourir le monde gigantesque de Zelda 3 est vraiment agréable... Bref, la Super Nintendo offre de multiples plaisirs ludiques. Mais voici un produit encore différent. Un produit peut-être très éloigné des productions actuelles sur console mais sûrement très proche des pavés ludiques qui nous attendent avec l'avènement du CD-ROM, par exemple... Si Another World est un très bon jeu, il n'est pas issu du cerveau d'un génie rare mais de celui d'un jeune homme complètement à l'aise dans son XX<sup>e</sup> siècle. Eric Chahi a écrit un scénario original, créé des graphismes avec un coup de patte bien à lui, fait évoluer des techniques de programmation et dirigé son jeu comme un véritable metteur en scène. Another World est à ce titre une œuvre personnelle et forte, non dénuée de sensibilité, qui ne peut laisser indifférent. Bref, c'est là un grand jeu.

# ANOTHER WORLD





AR  
AL



## SURVIVRE



Téléporté, vous vous retrouvez dans un bassin, il faut rapidement nager vers la surface.



Vous êtes à la surface d'un monde inconnu... et hostile.



Attention à ces limaces, il faut leur donner des coups de pied pour les éliminer...



... il en va de votre vie!

## REVIEW



Soudain, vous vous retrouvez face à un monstre belliqueux.



Ne réfléchissez pas, prenez vos jambes à votre cou et fuyez.



Arrivé sur le promontoire rocheux, sautez et accrochez-vous à la liane...



Celle-ci, cédant, vous balance derrière le monstre...



... il faut alors reprendre votre course effrénée!



Alors que la bête vous rattrape, un mystérieux personnage vous sauve la mise.





# REVIEW

## VOS ARMES

L'objet que vous devrez impérativement trouver : un pistolet laser.



Ce dernier tir est très utile pour détruire une porte fermée, par exemple.

Une pression plus longue permet d'obtenir un champ de protection temporaire pour parer les tirs ennemis.



C'est dans cet endroit que vous pourrez recharger votre pistolet en énergie.



Enfin, une longue pression dégage une boule d'énergie qui se transforme en un large rayon dévastateur.



Une pression sur le bouton de tir et le pistolet émet un laser rouge meurtrier.



## APNEE

Ici, il faut se lancer à l'eau.



Même si vous possédez un talent pour vous mouvoir sous l'eau...



... il faut cependant reprendre son souffle...



... pour éviter la noyade, mort peu enviable.

## SAUVETAGE

C'est à votre tour de venir en aide à votre nouvel ami.



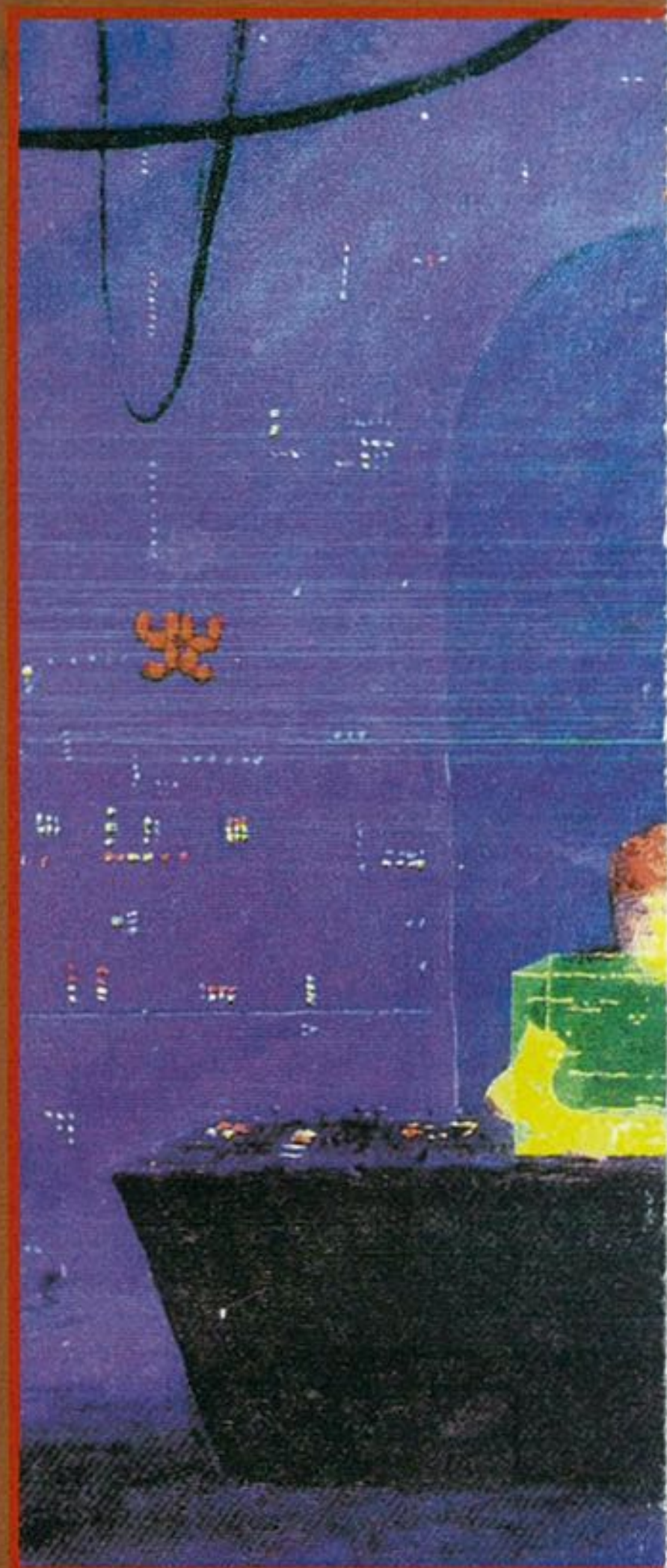
Protégez votre ami pendant qu'il ouvre les portes verrouillées.



Vous échappez au tir ennemi.



Arriverez-vous à repartir de ce monde ?





## NOYADE



En tirant dans la roche, vous venez de libérer l'eau retenue au-dessus de vous.



Rebroussez vite chemin pour éviter la noyade !

## INFRANCHISSABLE



Impos-  
sible de

rebrousser chemin et le trou devant vous semble infranchissable...



... votre  
ami

d'infortune semble avoir une solution, il se saisit de vous et vous expédie de l'autre côté...



... il tente  
ensuite

de bondir au-dessus du vide, mais ne pourra vous rejoindre.

## UN VRAI FILM



Un plan que beaucoup de réalisateurs aimeraient voir dans leur film.

Le héros s'avance et quand son tee-shirt envahit l'écran...



... notre  
champ de  
vision  
s'est  
déplacé  
derrière le

personnage qui est maintenant de dos.



Une  
rasade  
de Coca  
avant que  
tout com-  
mence.

## REVIEW



EDITEUR : INTERPLAY/DELPHINE SOFTWARE

**PRIX : E**

DISPONIBILITE : FIN DECEMBRE

DIFFICULTE : MOYENNE

SAUVEGARDE : CODES

NOMBRE DE VIES : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

**1**  
JOUEURS

CARTOUCHE

**PRESENTATION 98%**

Le célèbre prologue d'Another World est devenu une séquence-culte dans l'histoire du jeu vidéo.

**GRAPHISMES 90%**

On ne peut rester insensible au travail graphique d'Eric Chahi.

**ANIMATION 92%**

C'est là le secret maison du programmeur qui ouvre, avec Another World, de nouvelles dimensions au jeu d'aventure.

**BANDE-SON 88%**

Les sons viennent appuyer remarquablement les moments forts du jeu.

**JOUABILITE 85%**

Rien à redire.

**DUREE DE VIE 85%**

C'est là un titre qui tiendra une place importante dans votre logithèque.

**INTERET 92%**

Plus qu'un travail de programmeur et d'auteur, Another World est l'œuvre d'un véritable artiste.





Ils n'ont rien compris ! L'année dernière, vous devez vous en souvenir, l'affaire avait fait la une des journaux : en compagnie d'un de mes deux amis, Adam et Axel, j'avais dû parcourir la ville pour corriger les voyous qui, sous les ordres de monsieur X, y faisaient régner la terreur. Armés de couteaux, de tuyaux de plomb, de grenades, etc., ils se défendaient bien, les bougres ! En détruisant certains éléments du décor, comme les cabines téléphoniques, des caisses ou des tonneaux, on pouvait récupérer des aliments qui rétablissaient notre vitalité ou même trouver des armes. Je pensais qu'ils avaient compris la leçon et qu'on ne les reverrait pas de sitôt en ville. Hélas ! Il n'en est rien, et il va falloir que je parte refaire une petite promenade en ville. Mais cette fois-ci, c'est sérieux : monsieur X a fait exécuter Adam ! Pourtant, nombreux sont ceux qui souhaitent se joindre à moi : la petite Blaze, bien sûr, qui veut remettre ça, mais également deux nouveaux venus, Eddie le rappeur et Max, un colosse.

# STREET

## LES PERSONNAGES

Street of Rage vous permet (petits veinards !) de choisir jusqu'à deux joueurs parmi quatre combattants. Axel et Blaze sont les rescapés du premier épisode. Ils sont aussi ceux qui ont les qualités les plus équilibrées. Max et Eddie sont les nouveaux venus. Ils possèdent des points forts décisifs pour qui sait les utiliser.



AXEL

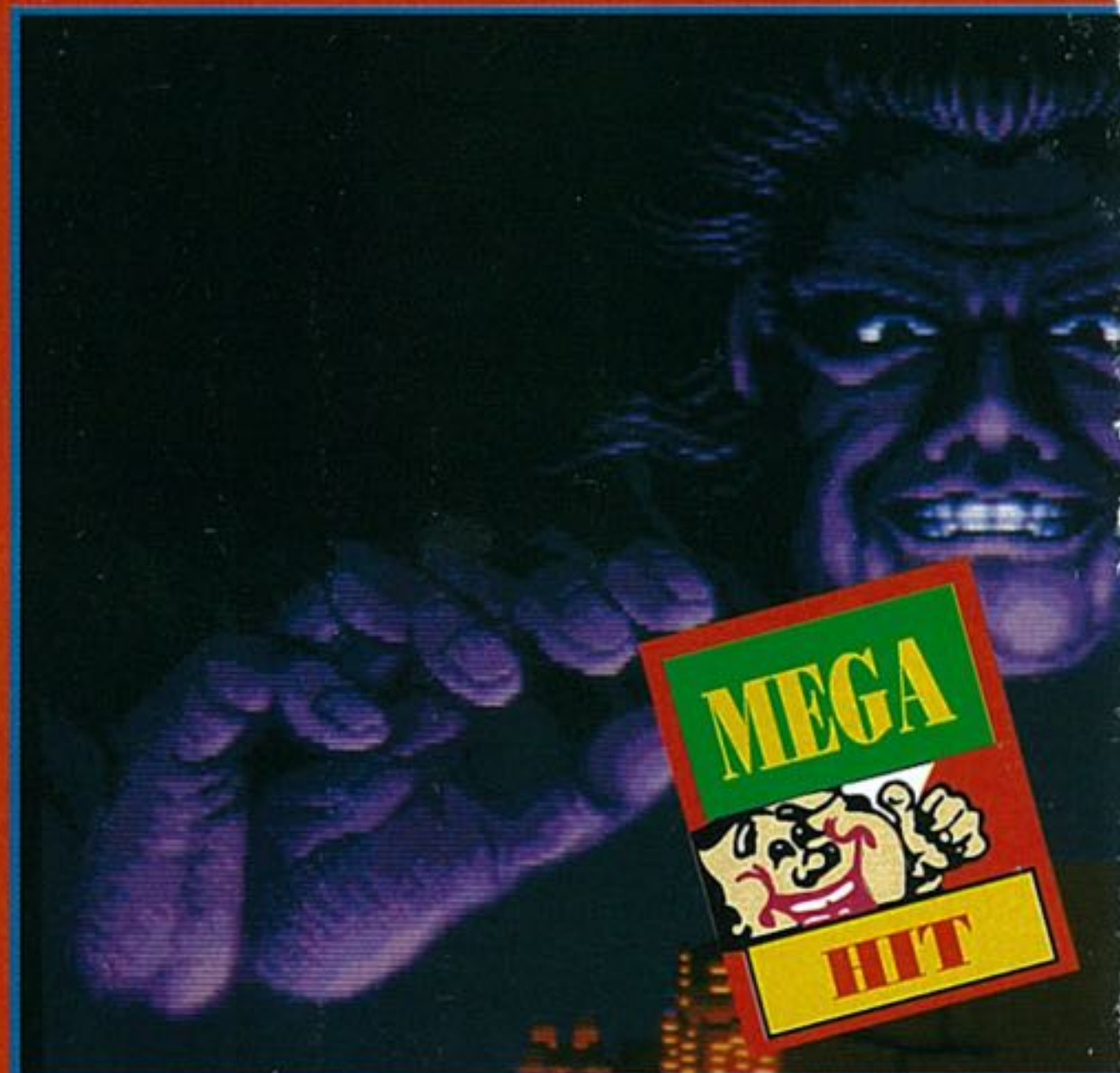


MAX



Contre un skin, il vaut mieux se battre avec un couteau.

Sur le bateau des pirates, les tonneaux à éclater renferment des bonus.



## BONUS



L'argent augmente votre score.



Le couteau



La pomme restaure votre niveau d'énergie.



Le poulet vous redonne des forces.



Une vie





# OF RAGE

## LES COUPS A VOTRE DISPOSITION

BLAZE

EDDIE

L'ombre de monsieur X plane sur la ville.

Le tuyau de plomb.

Les lingots d'or accroissent vos points.



Un coup de pied chassé.



Les projections se font automatiquement lorsque l'ennemi vous serre d'un peu trop près!



Des coups de poing à répétition.



Le même avec de l'élan.

En corps à corps, le coup de genou est plus efficace et plus rapide.

Chaque combattant possède sa propre panoplie de coups plus ou moins tordus. Voici l'exemple d'Axel.



Le méga-coup de poing : celui du Dragon.



Un coup de pied sauté.



Le coup de poing classique.



Cette séquence vous montre comment Axel passe par-dessus la tête de son ennemi, pour mieux le surprendre...



Peu orthodoxe, mais efficace.





# MEGADRIE



# REVIEW

## STREET OF RAGE: LES NOUVEAUTES

Après le succès de la première version, Sega n'allait quand même pas laisser tomber Axel, Blaze et Adam! Eh bien, si! Les scénaristes ont remis Adam au placard pour adopter à la place un autre Black: Eddie le rappeur! Circulant en patins à roulettes, le benjamin de l'équipe s'agrippe à l'adversaire et le bourre de coups. L'autre nouveau venu est une espèce de brute épaisse, Max, douée d'une force peu commune. Dans la première version, une voiture de patrouille surgissait et un policier en uniforme en jaillissait avec un bazooka, ouvrant le feu sur tous vos agresseurs. Désormais, vous devez vous débrouiller seul! En revanche, Sega vous a doté d'une attaque spéciale. Pour Axel, il s'agit du coup de poing du Dragon. Blaze, quant à lui, lance une attaque ressemblant fort au coup de Honda dans SFII. Eddie se met en boule et tourne sur le dos en lançant ses patins dans tous les sens; Max, enfin, donne des coups d'épaule à ouvrir des coffres blindés.



*Clin d'œil des programmeurs: la salle où pénètre Axel renferme des jeux vidéo aux couleurs de Bare Knuckle!*

## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

Presque à la même époque, il y a de cela deux ans, Sega commercialisait au Japon ce qui allait devenir l'un des jeux de baston les plus populaires sur la Megadrive, sous le nom de Bare Knuckle. Nos héros, qui n'ont pas pris une ride, sont de retour. A part un petit lifting, le jeu est quasiment identique à la version précédente. Certes, on éprouve le même plaisir, et les joueurs qui ne connaissent pas la version antérieure risquent fort d'être séduits. Quant aux autres, ils attendaient certainement plus de neuf! Bref, aussi efficace que le premier, et aussi facile à finir (à moins de sélectionner un niveau de difficulté élevé). Dommage qu'il n'y ait pas plus de surprises par rapport à la première version!



*Baston sous la pluie.*

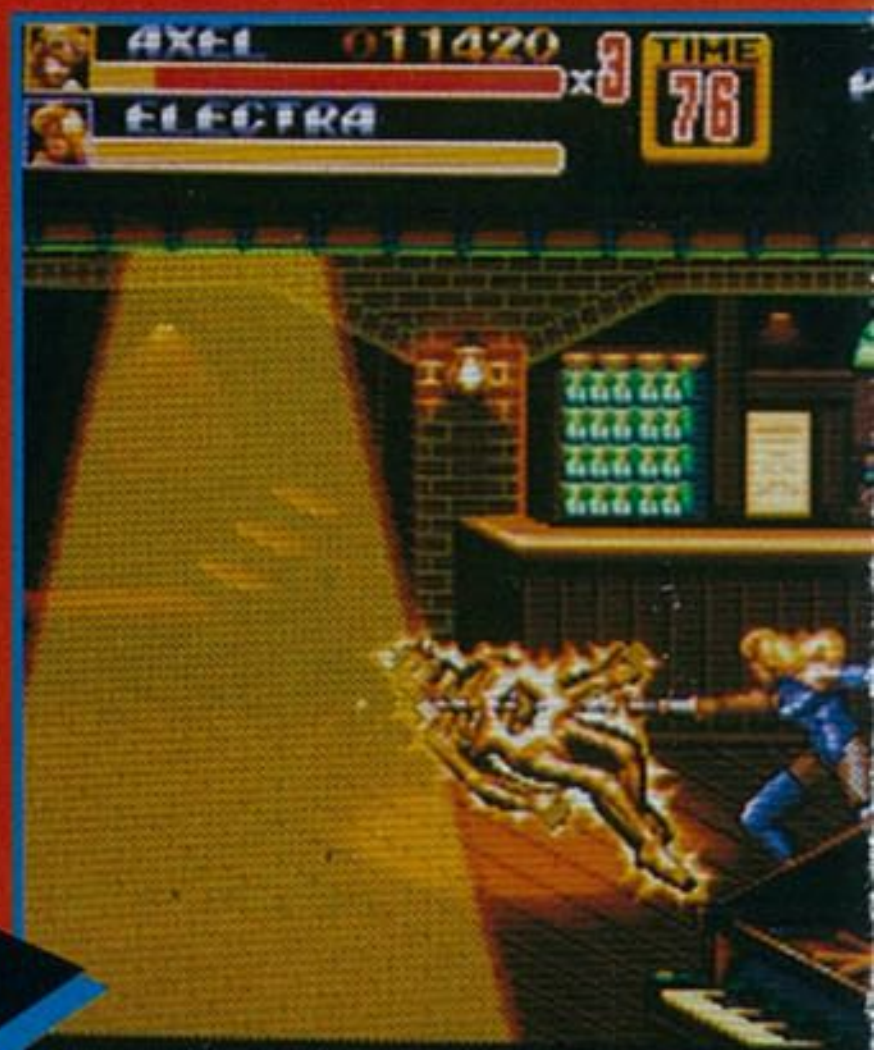
*Un adversaire coriace: le petit rigolo au jet-pack.*



*Axel contre Axel, ou un combat de chiffonniers: on ne sait plus qui contrôler!*

*Dans un bar mal famé, Axel n'a pas vu l'amazone cachée dans une zone d'ombre.*

*Encore une victime des dangers de la*





Attention à l'atterrissage sur un sol en réfection !



circulation !

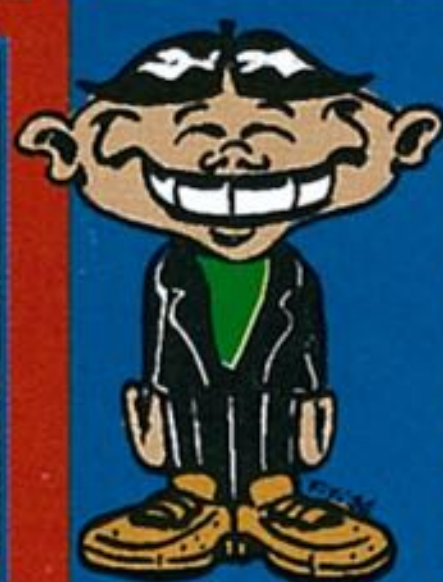


N'abusez pas du coup de poing du Dragon : il consomme beaucoup d'énergie.

Vous irez traquer vos adversaires jusque dans les centrales électriques.



## COMMENTAIRE



**KANEDA KUN**

Je l'accorde à Banana, les deux versions se ressemblent beaucoup. Mais n'exagérons rien ! Sega a su garder le feeling castagne/action de son jeu tout en proposant des sprites plus grands (très bien), de nouveaux décors (tout beaux), un mode de combat (pas mal pour s'entraîner), davantage de méchants et de combattants et encore plus de coups et de prises (très, très bien) ! Les bonus sont suffisamment nombreux pour arriver au bon moment. De plus, les effets spéciaux ont été soignés : zones de lumière dans lesquelles évoluent les personnages, rafales de pluie, scrollings en parallaxe sur plusieurs niveaux, etc. De l'action à gogo avec, en prime, le stress du temps limité pour chaque niveau... Un bon investissement, pour l'action, si vous possédez Street of Rage I, et un excellent investissement si vous n'avez pas déjà la première version !

# REVIEW



あの開いから一年...

**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : 14 JANVIER AU JAPON**

**DIFFICULTE : FACILE/MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 2**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**

**CONTROLE : OK**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 34%**

Les indications du niveau de vitalité des joueurs et des combattants sont très claires, mais l'introduction reste limitée...

**GRAPHISMES 87%**

Ils sont beaux ou carrément superbes.

**ANIMATION 93%**

De gros sprites, des adversaires variés et nombreux, des animations détaillées.

**BANDE-SON 72%**

Rapides et rythmés, les morceaux ne sont cependant pas assez longs.

**JOUABILITE 93%**

L'essayer, c'est l'adopter !

**DUREE DE VIE 73%**

Choisissez tout de suite le niveau difficile ou très difficile si vous ne voulez pas perdre votre temps !

**INTERET 92%**

Sega a réussi à rééditer le succès du premier épisode. Même si le jeu colle un peu trop à la première version et ne va pas assez loin dans l'innovation, Street of Rage reste un jeu de baston particulièrement efficace.





'étais tranquille, j'étais peinar-  
d quand mon amie Sayo Chan est  
entrée dans le bar. Elle m'a empoi-  
gné par ma fourrure de raton  
laveur m'a expliqué que le Japon  
comptait sur nous et que notre  
heure de gloire était arrivée. Elle a  
ajouté que les forces du mal  
avaient réussi à nous faire le coup

de la "faille spatio-temporelle" qui leur a permis de  
s'infiltrer dans notre petit monde, en plein Japon  
médiéval, et de débarquer avec armes, démons et  
bagages! Sous le prétexte fallacieux que j'étais son  
seul ami, Sayo m'a entraîné vers le temple d'où sur-  
gissaient tous ces esprits frappeurs et autres créa-  
tures malfaisantes! Moi, j'aurais préféré finir tran-  
quillement mon lait fraise, plutôt que de me lancer  
dans une folle aventure où je ne pouvais récolter que  
plaies et bosses — de fin de niveau (humour de raton  
laveur). Il faut bien avouer que des larmes de joie per-  
laient à nos cils lorsqu'on s'est aperçus que certains  
pas-beaux laissaient en disparaissant des bonus qui  
augmentaient sérieusement notre puissance de feu!  
On en avait bien besoin: à chaque instant, nous  
étions assaillis de toute part!

Je vous laisse, j'étais en mode pause mais il faut  
que j'y retourne: il me reste à finir une centaine de  
morts vivants, retranchés dans un placard à balais,  
avec un temps limité pour chaque niveau! Banzai!

# KIKIKAI

Kikikatai contient des  
zones-bonus spéciales. En  
ouvrant le feu sur certains  
éléments du décor, vous  
déclencherez l'apparition  
d'une divinité qui vous  
gratifiera de bonus  
supplémentaires. Ici, il  
suffisait de tirer sur une  
des grenouilles au milieu  
de la mare pour la délivrer  
du mauvais sort qui l'avait  
transformée en bestiole  
aquatique!

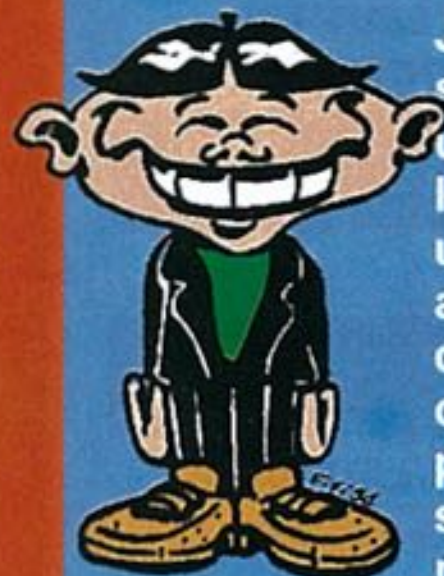


Si vous  
réussissez à  
triumpher de ce  
boss de fin de  
niveau, un petit  
chaton enchanté  
viendra vous  
récompenser.



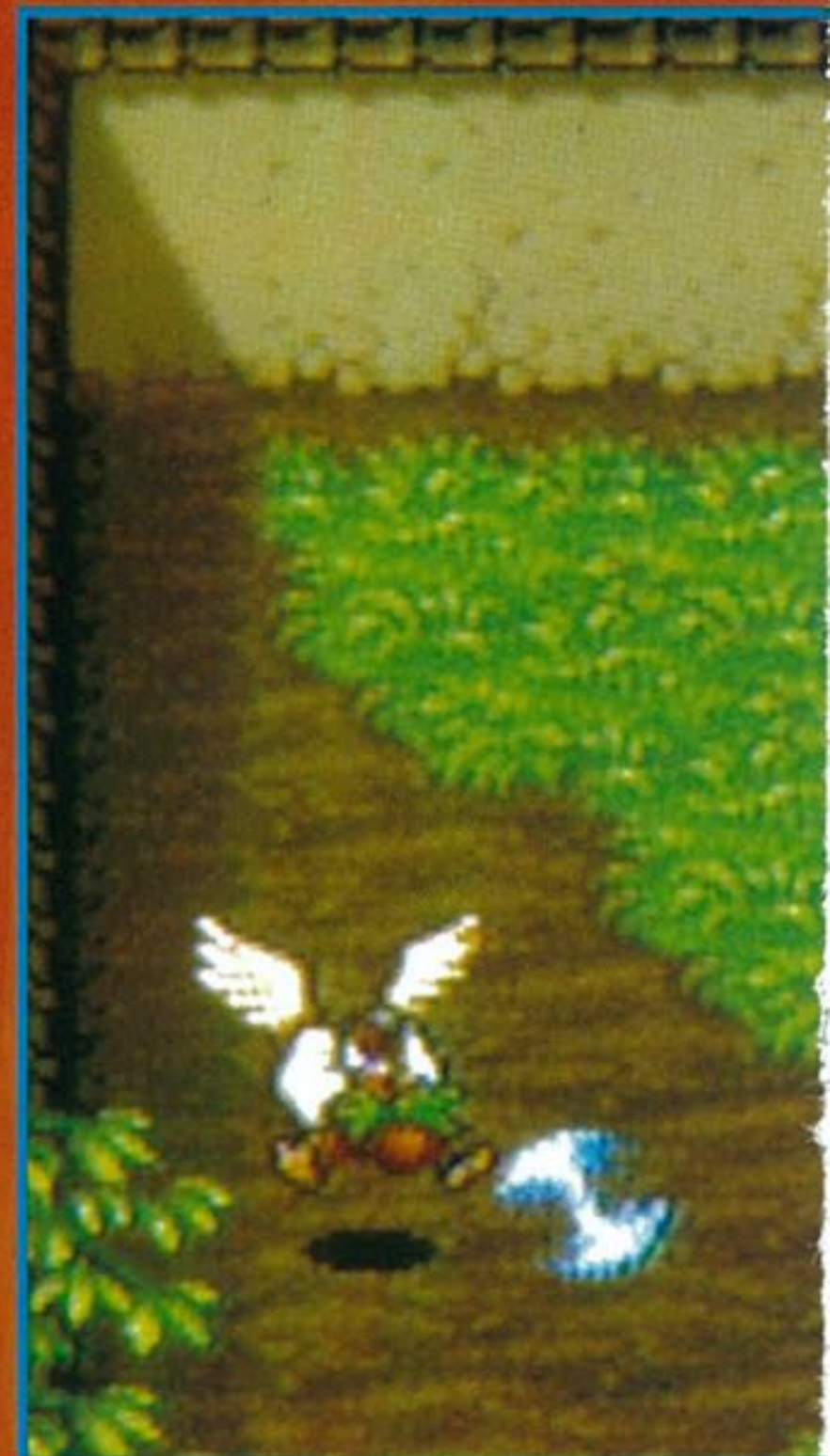
Que vous  
soyez un ou  
deux joueurs,  
vous pouvez  
être sûr d'une  
chose:  
l'action sera  
mouvmentée.

## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Je n'ai qu'un seul reproche à adres-  
ser à cette cartouche: l'action est  
un peu trop répétitive. Sinon, c'est  
le paradis du "shooteur-them-  
uppeur". Trois dixièmes de seconde  
après l'introduction de la cartouche  
dans la SFC, ça déferle de tous les  
côtés! Vous ne pouvez pas faire un  
pas sans tirer comme un malade  
sur tout ce qui bouge! Heureuse-  
ment, vous disposez d'un tir en  
rafales, de plusieurs armes (courte  
et longue portée) et de la possibilité  
de vous jeter en avant pour échapper à un mauvais  
coup! Kikikatai est un jeu superbement réalisé qui  
ne vous laissera pas une seconde de répit.  
Si vous n'aimez pas les shoot-them-up, passez  
votre chemin. En revanche, pour tous les autres,  
c'est un jeu défoulant à souhait!







# ATAI



Poursuivi par des singes, sans même vous arrêter de tirer, vous foncez vers un abri plus sûr!

Entre les sales bêtes à têtes de crapaud et ce démon perché sur son radeau, la partie sera rude! Et dire qu'il vous reste encore le boss de fin de niveau à affronter!



Cette créature de bambou est un boss de fin de niveau.



Un cyclope patibulaire vous barre la route!



A l'abri derrière un pan de mur, vous ne pensez qu'à vous emparer d'un bonus tandis qu'un peu plus haut, un traquenard se prépare.





C'est la fin pour Sayo.  
Elle ira rejoindre  
le paradis-des-héros-  
tombés-pour-la-cause!



Protégé par un  
champ de  
force, Sayo  
s'avance brave-  
ment. La repré-  
sentation en  
perspective  
isométrique,  
associée à des  
décors super-  
bement réali-  
sés, est très  
agréable.

## COMMENTAIRE



BANANA SAN

Kikikatai, ou  
"L'Événement  
épouvantable"  
en français, est  
un excellent  
shoot-them-up.  
Les deux atouts  
de ce genre de  
jeu d'action  
sont au rendez-  
vous : des  
ennemis qui ne  
vous laissent

aucun répit et qui vous pous-  
sent à une éternelle fuite en  
avant, sous peine de vous voir  
submergé, et des bonus à gogo  
qui vous permettent, grâce à  
des super-armes, de faire  
refluer cette marée immonde !  
Les décors sont splendides.  
Inspirés du Japon médiéval, ils  
rappellent un peu le deuxième  
jeu de Konami sur la SFC dans  
lequel vous incarniez un jeune  
héros et son ami ninja. En mode  
deux joueurs — chacun des  
joueurs incarnant un des deux  
compères —, c'est un véritable  
délire de pixels en furie :  
monstres sortant des puits, fan-  
tômes surgissant des sous-  
bois, lampes de pierres s'ani-  
mant, maisons hantées...  
Malheureusement, quelques  
petits ralentissements et bugs  
d'affichage sont venus tempé-  
rer mon enthousiasme.



Deux chemins s'ouvrent à vous : lequel  
prendre ?



A deux, on se sent quand même plus fort !



EDITEUR : NATSUME

PRIX : F

DISPONIBILITE : DECEMBRE AU JAPON

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 72%

La présentation du scénario est som-  
maire mais vive le plein écran !

GRAPHISMES 93%

Du bon, très bon travail.

ANIMATION 78%

Les sprites sont assez nombreux à  
l'écran pour vous en donner largement  
pour votre argent ; malheureusement,  
apparaissent de temps en temps des  
petits problèmes de gestion de sprites !

BANDE-SON 76%

Ah ! la musique enchanteresse de la flûte  
de bambou à huit trous !

JOUABILITE 92%

Après quelques bonus, vous ne pensez  
plus qu'à allumer tout ce qui bouge à  
l'écran !

DUREE DE VIE 84%

Le jeu est simple... mais dure !

INTERET 91%

Superbe ! A conseiller à tous les  
"Shooter-them-uppeur" qui sévissent  
sur console.

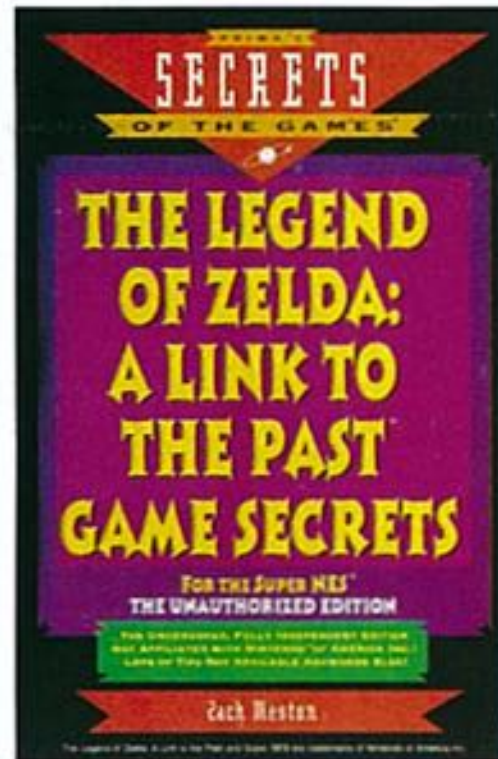


# SECRETS OF THE GAMES SERIES

## NEUF LIVRES PLUS FORTS QUE TOUS LES JEUX.



REF 723. 500 P. 95 F.



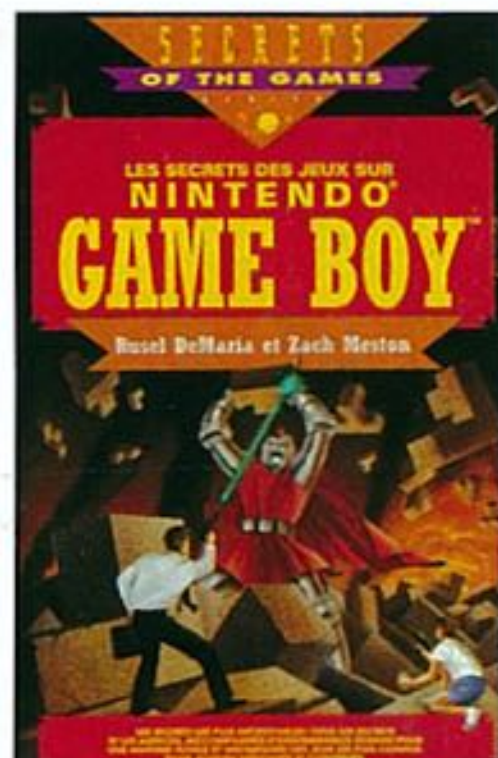
REF 0862. 340 P. 95 F.



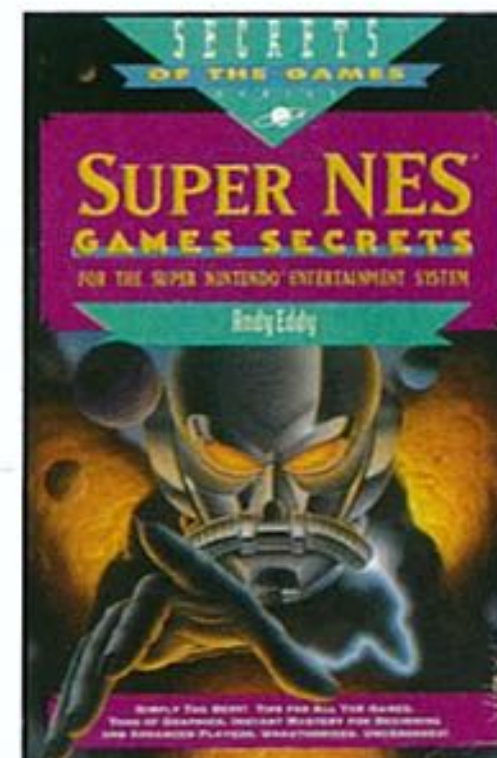
REF 718. 432 P. 95 F.



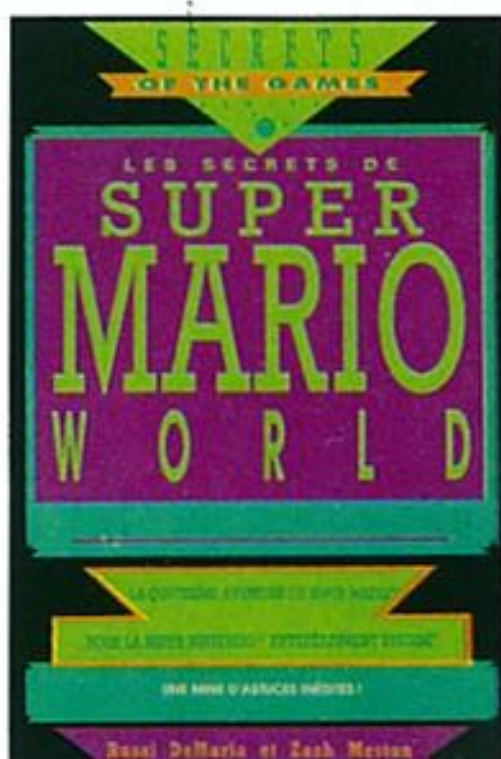
REF 0863. 390 P. 95 F.



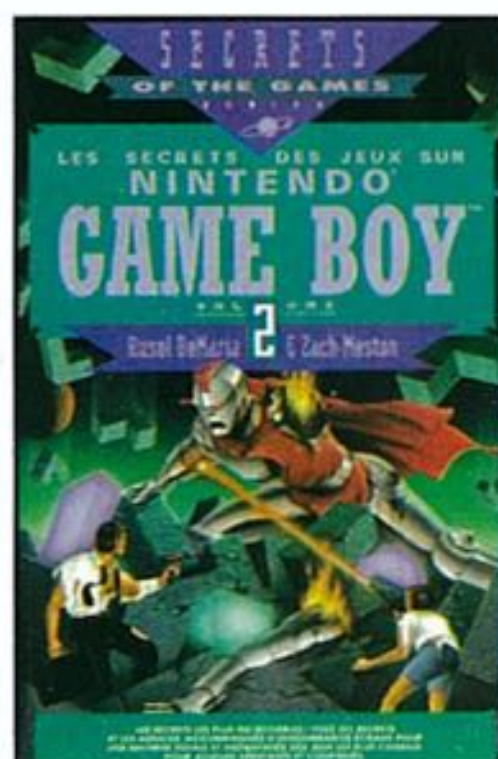
REF 720. 348 P. 95 F.



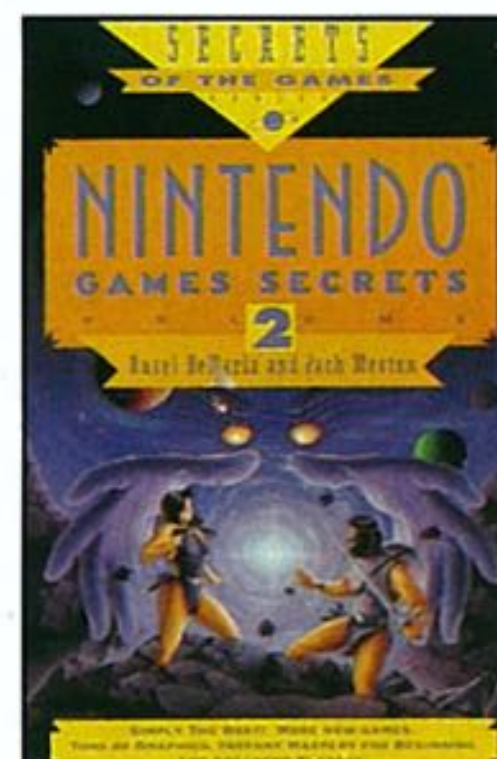
REF 0837. 390 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



REF 721. 342 P. 95 F.



REF 719. 360 P. 95 F.

Neuf livres  
qui vous livrent  
les secrets,  
les stratégies, les ruses  
pour jouer et gagner.

De nombreuses  
copies d'écrans  
vous aident à éviter  
les pièges, anticiper  
les attaques et  
marquer le  
maximum de points.

Il va y avoir du score.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF	PRIX	<input type="checkbox"/> MANDAT	NOM
		<input type="checkbox"/> CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION	ADRESSE
		SIGNATURE	
FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL 40 F RECOMMANDE		VILLE	CP
C+ 15	TOTAL TTC		







Hé! Hé! Hé! Vous les aimez bien Mickey et Donald? Hein, avouez-le! Pas moi! Il n'y en a que pour eux! Mickey et ses oreilles de

demeuré congénital par-ci, Donald et ses pieds plats par-là! Moi, ça fait un moment qu'ils commen-

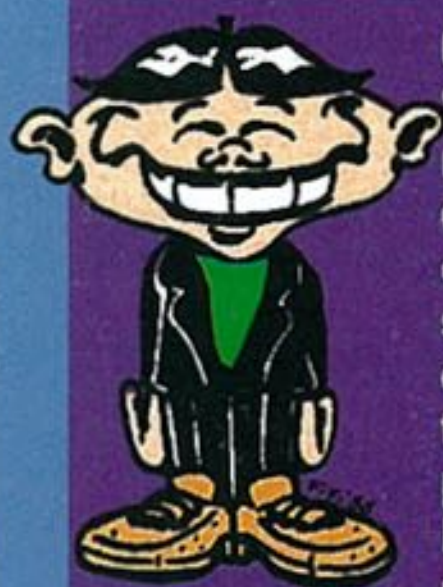
çaient à me courir sur la banane mais jusqu'à présent, ils ne me dérangeaient pas trop. Chacun son domaine: pour moi, Sonix-le-sorcier-le-plus-rapide-des-jeux-vidéo, il s'agit de magie dosée d'un zeste de sorcellerie, de commerce des âmes et de psychanalyse divinatoire. Quant à eux, c'est plutôt les clowneries guignolesques et les interviews chez Dorothee et consorts! Mais il a fallu que ces deux freluquets mettent les pieds dans mon secteur et se piquent de magie. Cette provocation était de trop. J'ai ensorcelé une vieille boîte de magicien qui traînait dans les caves de leur école de magie, une de celles dans lesquelles disparaît un candidat peu rassuré pour réapparaître dans les coulisses. Sauf que mon sortilège envoyait l'imprudent qui y pénétrait directement dans les limbes, domaine sur lequel je règne sans partage. Ça n'a pas manqué. Donald, le premier, est tombé dans le piège, suivi rapidement par Mickey qui voulait lui porter secours! On va bien voir s'ils sont aussi malins qu'ils le prétendent et s'ils arrivent à s'en sortir!



Le boss du premier niveau: l'araignée.



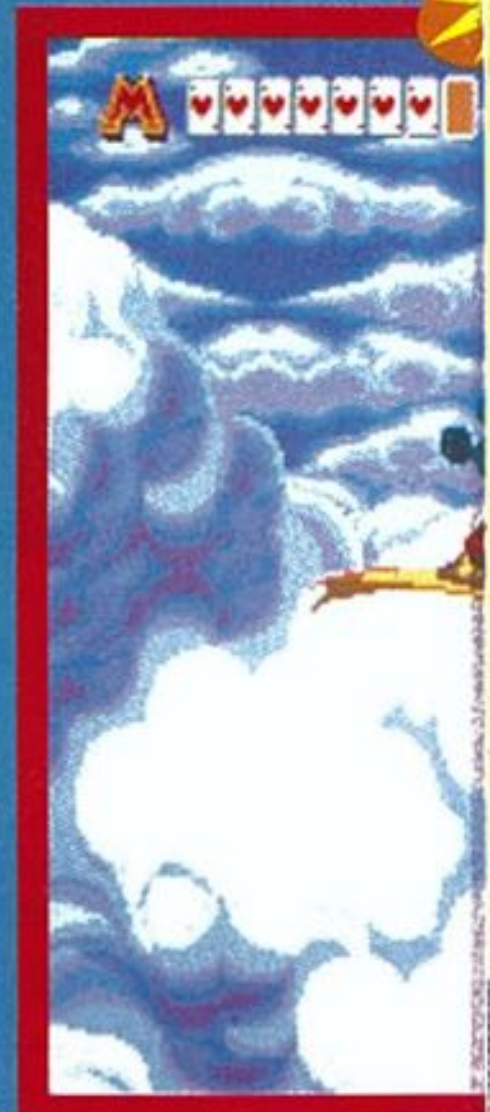
## COMMENTAIRE



KANEDA KAN

Une fois encore, les graphistes de Sega ont prouvé leur maîtrise de la machine. C'est d'ailleurs la plupart du temps sur les jeux de ce fabricant que les différences avec la SFC s'estompent le plus. Les mondes enchantés tournent tous autour de thèmes sortis tout droit de l'univers poétique de Walt Disney. Ainsi, l'atmosphère "dessin animé Disney" est particulièrement présente tant dans les sprites qu'à travers les décors. On retrouve notamment une volonté d'intégrer une vision cinématographique de la scène, avec plusieurs plans et des héros qui passent derrière certains objets en gros plan, technique qu'on ne retrouve pas ou peu dans les versions concurrentes (et notamment dans le Mickey de Capcom sur SFC). Du grand Sega!

Les flam-mèches de l'orage tentent de mettre un terme à votre quête.





## A DEUX, C'EST PLUS FACILE!

## REVIEW



Désormais, les deux compères sont réunis dans une même cartouche. Pour s'en sortir, il n'y a pas à tergiverser: ils doivent coopérer!

Etroite collaboration: Mickey expédie Donald à la recherche d'un bonus.



C'est toujours Donald qui est à la traîne!



Mais ils ont l'air d'y prendre un certain plaisir!

Le tapis s'engouffre dans un tunnel.

Le jeu est rempli de passages secrets, de marches ou de plates-formes qui apparaissent dans le vide si on saute au bon endroit, de zones bonus...



## LA SALLE DES COMMANDES



Comme tout bon jeu, World of Illusion propose une série de paramètres. Nombre de joueurs, boutons du joypad, environnement sonore...



A la fin de chaque partie, vous pouvez consulter le mot de passe (des cartes à jouer) pour reprendre la partie où vous l'avez arrêtée, ou, au contraire, choisir un "continu".

En tapis volant, prenez garde aux cyclones et aux canards sauvages.



Il est parfois utile de sauter sur une fleur. Mais n'hésitez pas à renouveler plusieurs fois l'opération!







## MOUCHOIR MAGIQUE!



Pour se défendre contre les sales bestioles qui pullulent dans le coin, Mickey et Donald disposent d'une arme secrète : un mouchoir magique qui projette une poudre de Perlimpinpin, fatidique pour les pas-beaux.



Si celui de Mickey est bleu, celui de Donald se rapproche de la cape d'un toréador!

## LE SECRET

Après avoir vaincu les petits dragons cracheurs de flammes, vous verrez apparaître le coffret.



"If you say the magic word, 'ALAKAZAM', and then press any one of the buttons, a flying carpet will appear."

Celui-ci vous révèle une formule magique, telle que celle du tapis volant.

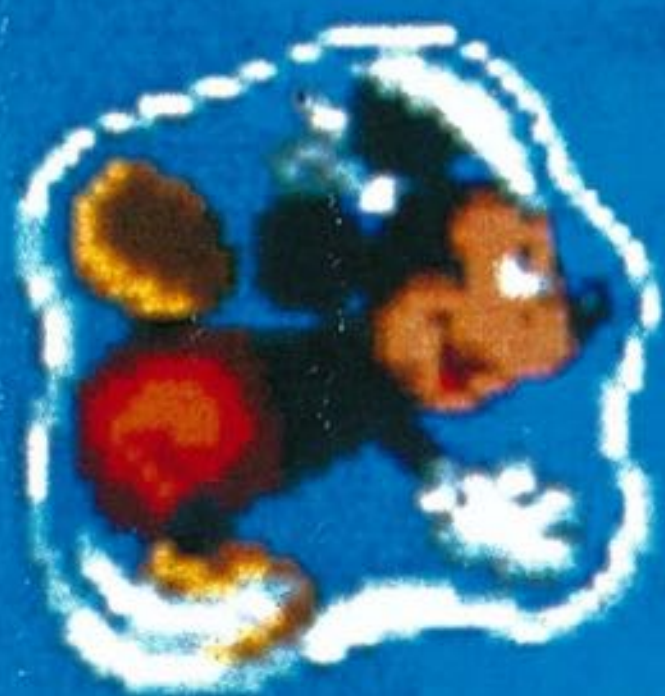


Les arbres contiennent deux ou trois petites surprises intéressantes.

Des décors splendides.



Bien à l'abri dans sa bulle d'air, Mickey parcourt les océans.



Se démenant comme un beau diable dans sa bulle, Mickey tente d'échapper à l'adversaire.



Un sac à bonus placé dans un endroit bizarre, mais Mickey peut ramper.



## LESSIVAGE

Finis le temps des jeux vidéo idiots dans lesquels on pouvait se contenter d'avancer et de sauter au bon moment sur la tête de tortues abruties! Voici venue l'ère des jeux qui lavent plus blanc.

Votre position est inconfortable! Il va vous falloir marcher sur le fil de l'araignée qui disparaît peu à peu. Le plus dur est de deviner dans quelle direction cette sale bête va se diriger, car elle change d'idée toutes les trente secondes.



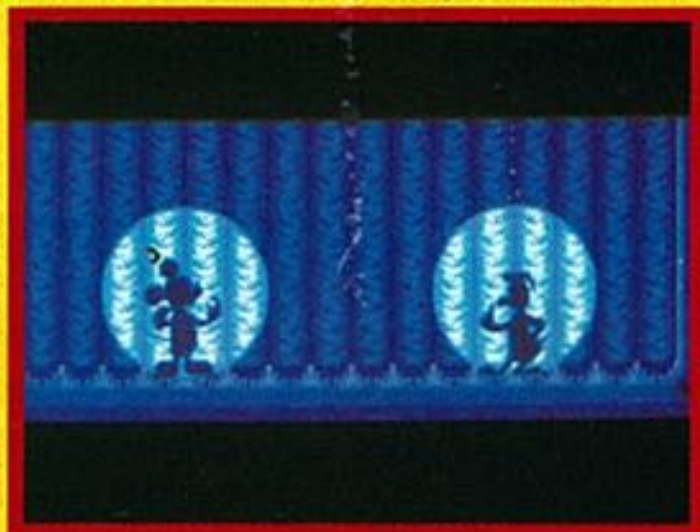
Vous êtes en mode un joueur et Donald n'est pas là pour vous faire rebondir dans les airs à la chasse au bonus. Pourtant, il existe un moyen simple de faire un premier saut enverra en l'air la pierre qui, en mode un joueur, se trouve à cet endroit. En retombant, celle-ci remplacera un saut.



Non seulement ces pierres tombent mais en plus elles s'effritent peu à peu. Il va vous falloir trouver rapidement un moyen de distinguer les pierres saines de celles qui sont dangereuses.



## SCÉNARIO



Mickey et Donald se retrouvent dans un curieux monde et sont obligés de s'entraider pour en sortir.



Un mystérieux magicien a lancé un sort sur un accessoire de magicien, une étrange boîte.

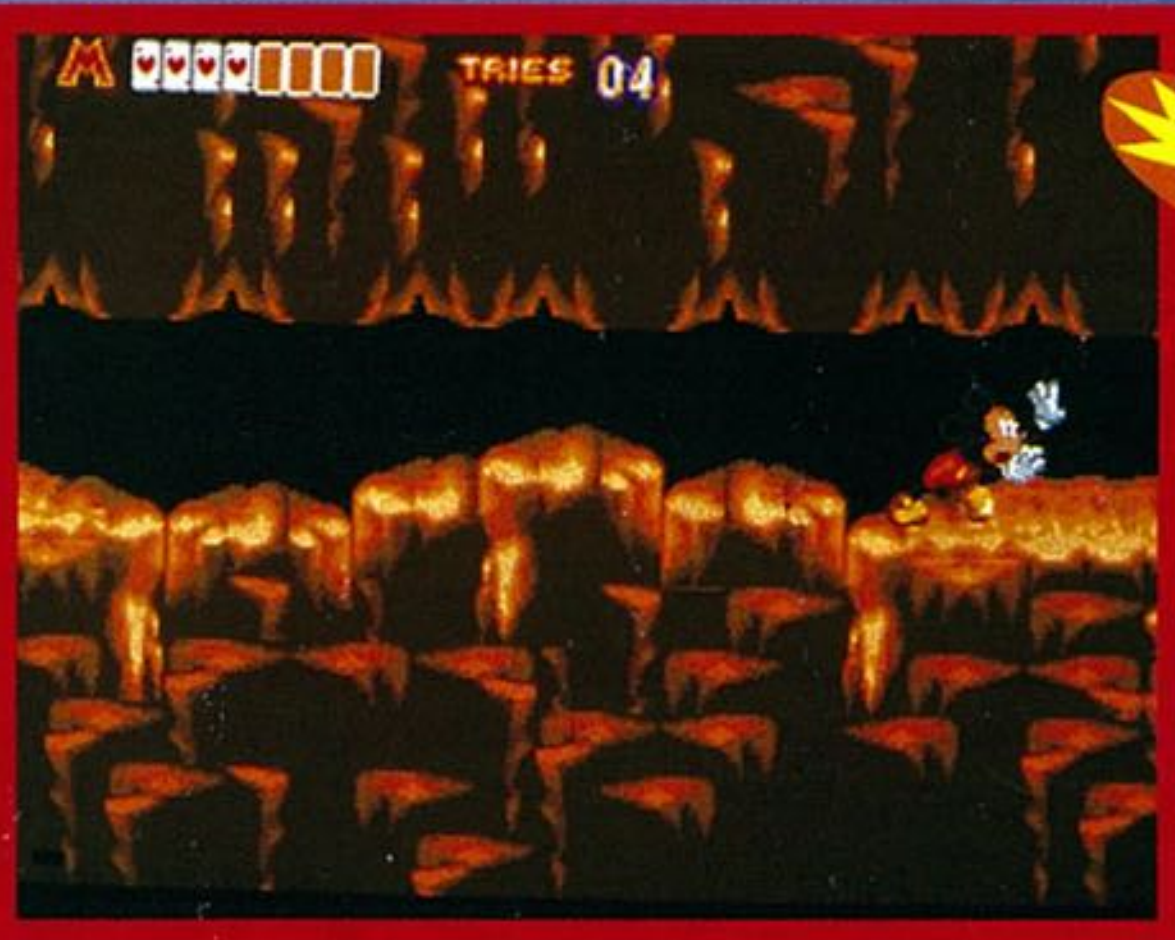


La curiosité de Donald lui fait pénétrer à l'intérieur et il disparaît.



À partant voir ce qui lui est arrivé, Mickey tombe à son tour dans le traquenard!

ous propulser:  
oueur, est appa-  
t de Donald.



Dans cette séquence, pas de temps à perdre: le plafond s'effondre peu à peu, menaçant de vous ensevelir.

## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

Cette cartouche se place dans la droite ligne des grands succès de Sega, et notamment des épisodes précédents mettant en scène les héros de Disney. La nouveauté vient de la possibilité de jouer à deux. La comparaison avec Sonic II, autre gros succès récent à proposer un mode deux joueurs, s'impose d'elle-même. Les deux joueurs participent vraiment à l'action dans World of Illusion, car ils sont obligés de s'entraider en permanence: ici, Mickey aide Donald à progresser en lui tendant une corde. Plus loin, c'est Donald qui, sur une espèce de tremplin, va permettre à Mickey d'atteindre un recoin inaccessible... Certes, les programmeurs n'ont pas eu à affronter les mêmes problèmes techniques (gestion de la vitesse supersonique, séparation en deux demi-écrans indépendants...). Mais l'utilisation du second personnage est beaucoup plus intéressante dans World of Illusion. La preuve manifeste que la MD n'a pas dit son dernier mot dans le combat qui l'oppose à sa rivale de chez Nintendo!

# MEGADRIVE

## REVIEW



**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : DECEMBRE**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 6**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : OK**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 97%**

Les pages d'un livre défilent, nous donnant des informations sur le scénario, puis quelques secondes de chaque niveau nous permettent de nous faire une idée.

**GRAPHISMES 95%**

Des petites merveilles de pixels colorés!

**BANDE-SON 91%**

Enfin une bande sonore qui ne se cantonne pas aux bruitages!

**ANIMATION 93%**

Pas d'effets spéciaux dans tous les sens, pas de vitesse super-méga-sonique, mais des animations propres et soignées.

**JOUABILITE 92%**

Seul, c'est très amusant. A deux, c'est divin!

**DUREE DE VIE 77%**

Pas de difficulté excessive et une bonne progression.

**INTERET 95%**

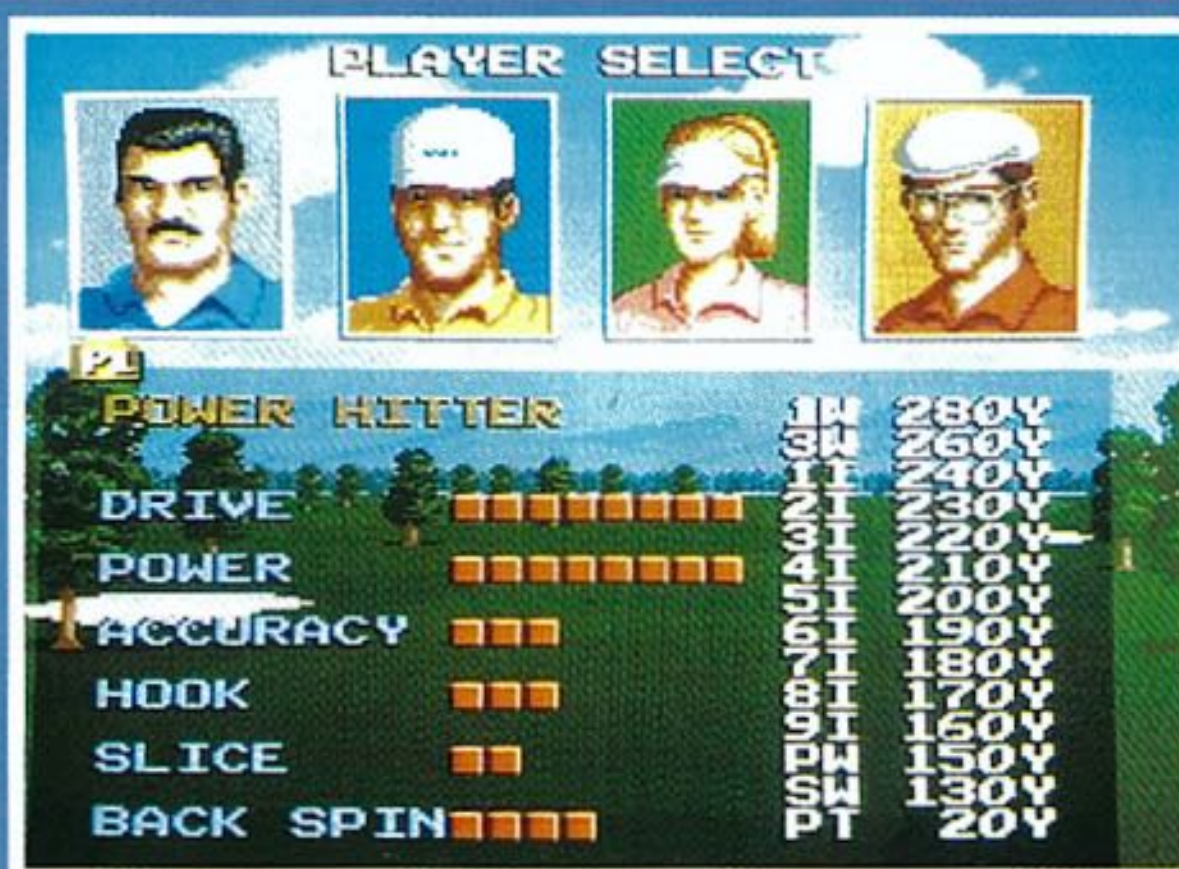
Attention! chef-d'œuvre! Le plaisir à l'état pur!





# REVIEW

Les quatre modes de jeu disponibles dans cette cartouche combleront les Balestros en herbe.



Vous jouerez avec les aptitudes de l'un des quatre golfeurs proposés par le jeu. Trois d'entre eux maîtrisent un secteur particulier du jeu de golf : puissance et longueur des coups, précision dans le putting ou application dans les effets. Le quatrième est moyen dans tous ces domaines.



**S**kins Game est un nouveau jeu de golf sur la 16 bits de Nintendo. Réalisé par Irem, il vient enrichir la collection des jeux de ce type déjà disponibles sur cette machine.

Ce jeu ne nous est pas inconnu car il s'agit tout simplement de la conversion du jeu de golf d'arcade de l'éditeur japonais Irem. C'est son équipe de développement console qui a réalisé cette transcription de grande qualité. La borne d'arcade permettait à deux joueurs de s'affronter dans le cadre d'un tournoi open sur dix-huit trous ou en stroke play : c'était le joueur ayant réalisé le plus petit score qui l'emportait. La cartouche, quant à elle, propose quatre modes de jeu avec la possibilité pour quatre amis de



Les reliefs des greens ont été exagérément accentués. Cela vous permettra de mieux doser votre coup de putter.



La flèche verte encadrée indique le sens de la pente du green. En "puttant" avec application, vous concrétiserez vos possibilités de birdie.



## COMMENTAIRE



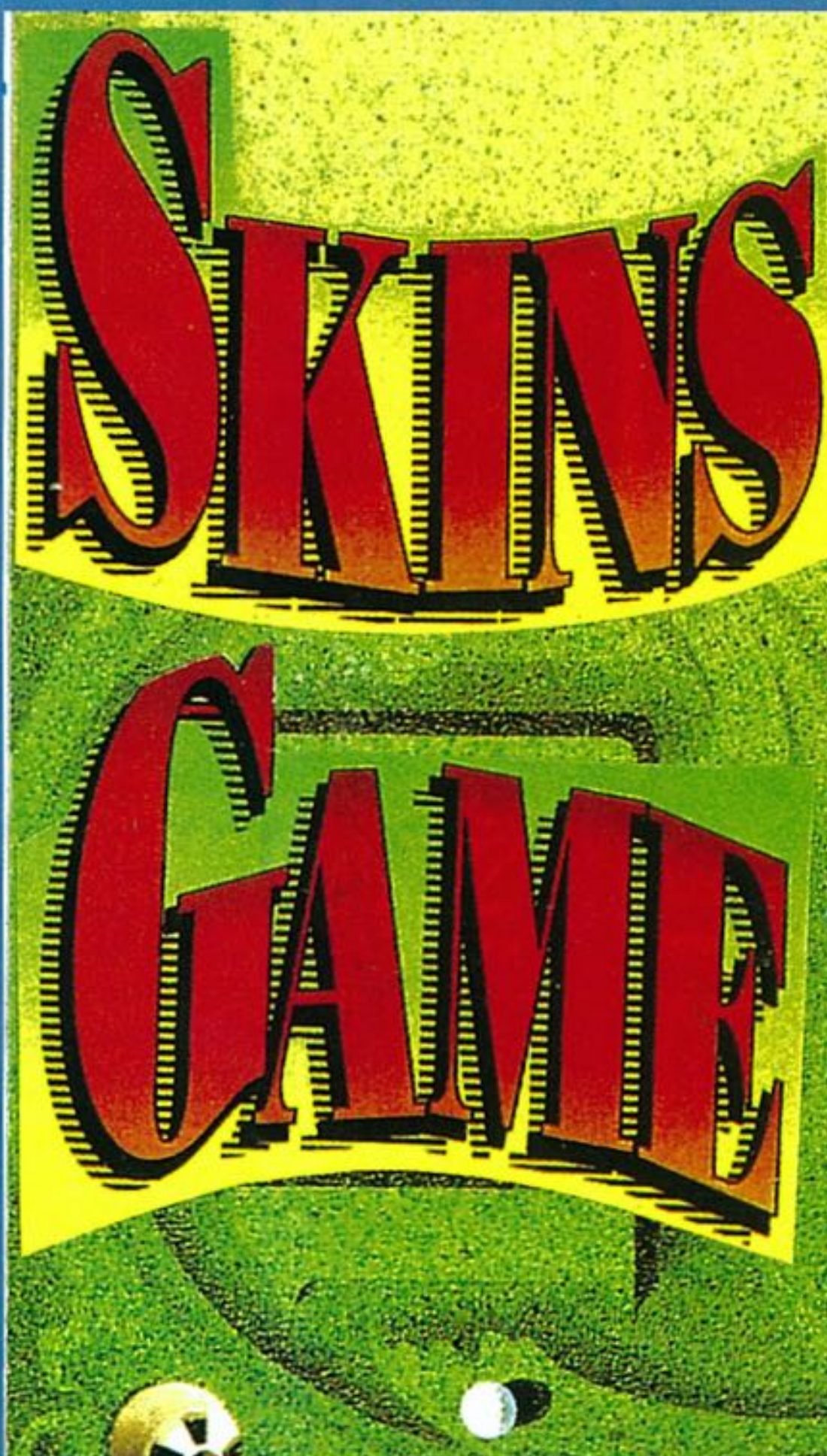
AXEL

Le golf n'était pas ma tasse de thé jusqu'à ce que je découvre Skins Game. C'est un jeu qui se met à la portée de tous, ce qui ne réduit en rien son intérêt. Son maniement est ultra simple. La difficulté est bien dosée. Malheureusement, il n'y a qu'un seul parcours, ce qui réduit considérablement sa durée de vie. En revanche, grâce aux deux paddles, quatre joueurs "humains" peuvent s'affronter. C'est l'un des atouts de Skins Game. L'option Stroke Play est le second point fort du jeu. Il faut terminer les 18 trous avec un minimum de points. Le challenge est passionnant et original. N'hésitez pas à vous procurer ce superbe jeu de golf.



La sortie de bunker est une opération toujours délicate. Il faut utiliser un club en fer et généralement taper un coup plus fort que la distance vous séparant de votre but ne l'eût normalement nécessité.

Votre coup porté, vous suivrez le trajet de la balle en vue aérienne.





## REVIEW



Les écrans de jeu sont clairs et identiques à ceux de la borne d'Irem. Vous devrez interagir sur quatre paramètres (et tenir compte de la direction et de la force du vent) avant de porter votre coup : sélection du club, direction du coup, effets et puissance du drive.



Chaque parcours est présenté en vue aérienne avec explications des spécificités de celui-ci.



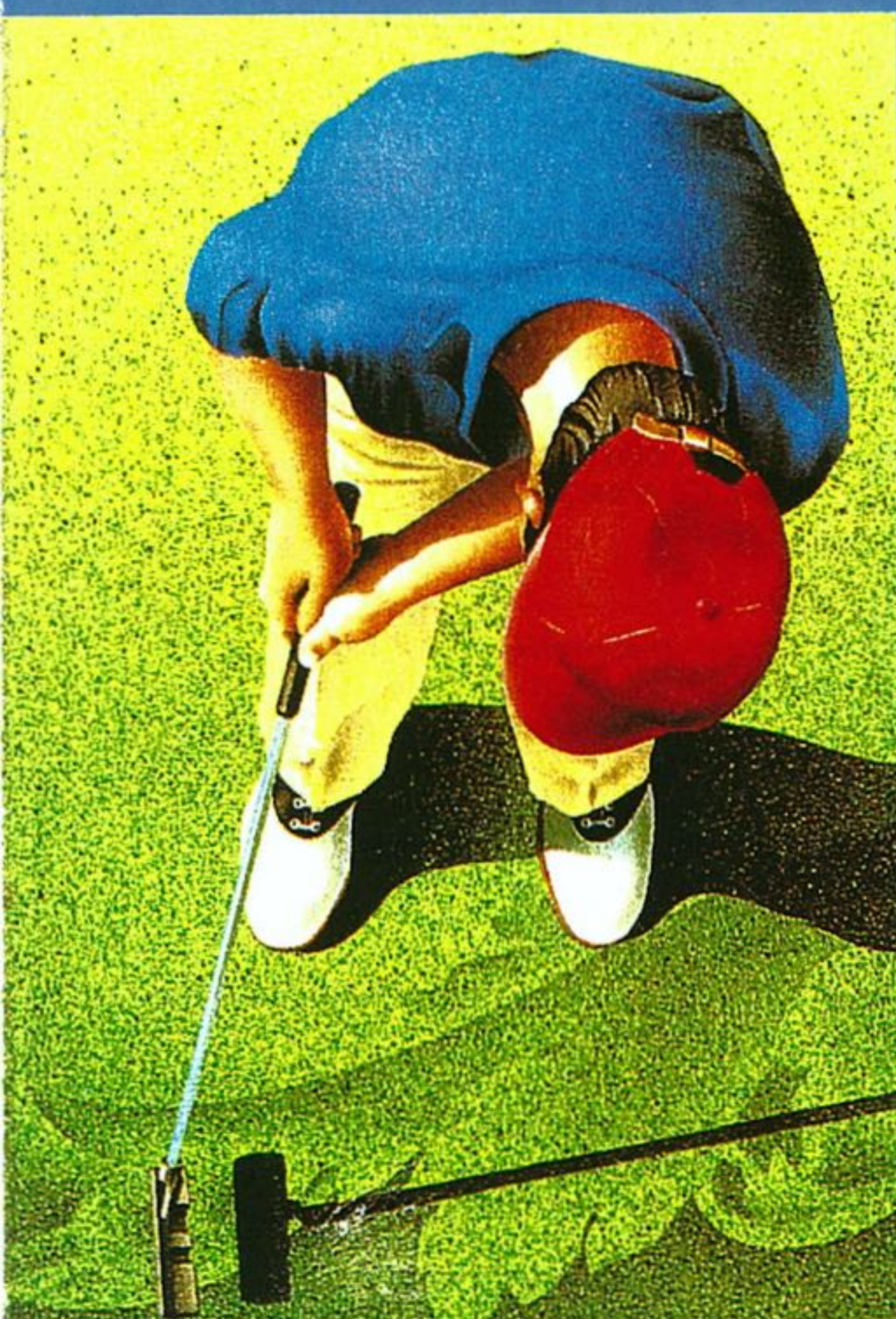
s'affronter club en main. Premier mode de jeu : le tournoi. Sur dix-huit ou trente-six trous, vous y participerez dans les conditions d'un open de golf, avec pour but de finir parmi les meilleurs. Après chaque trou, le tableau du tournoi vous donnera votre position dans l'open. Le Stroke Play : ici, quatre joueurs s'affrontent sur un dix-huit trous. Celui qui termine avec le score le plus faible l'emporte. Le Match Play : c'est une compétition entre deux joueurs. Pour chaque parcours, c'est le joueur réalisant le plus petit score sur le trou qui l'emporte ; le but étant ici, bien sûr, de gagner le plus de trous. Le Skins Game : là, vous jouerez avec un, deux ou trois amis — ou avec autant de golfeurs gérés par la console. Chaque trou est doté d'un prix. A la fin de la partie, le joueur ayant remporté le plus d'argent est très content (généralement). Voir les subtilités de ce mode dans l'encadré.



Si vous jouez en tournoi, vous pouvez à tout moment connaître votre position dans le tableau et votre score en appuyant sur Start.

TOURNAMENT LEADERS			
1	JAN	- 4	5H
2	TAKA	- 3	6H
3	STEVE	- 2	5H
	GENE	- 2	4H
	BOB	- 2	3H
	LEE	- 2	5H
	RICHIE	- 2	2H
8	ROBBY	- 1	1H
	JOHN	- 1	3H
	ARNOLD	- 1	6H
11	AL	EVEN	3H

De même, à la fin de chaque parcours, le tableau du tournoi vous donnera votre position par rapport à celles de vos adversaires.



N'oubliez jamais de taper votre coup en fonction de la vitesse et de la direction du vent. Sa force est indiquée dans le cercle vert en bas et à droite de l'écran.



## COMMENTAIRE



ROBBY

Grand amateur de jeux de golf sur console, j'ai apprécié ce titre d'Irem pour de nombreuses raisons. D'une part, c'est une remarquable conversion de la borne d'arcade de l'éditeur japonais. D'autre part, il permet à quatre amis de s'opposer dans le même tournoi. Enfin, la simplicité de son manement et sa bonne jouabilité en toute situation font de ce Skins Game un jeu de golf qui saura séduire les joueurs rebutés par l'apprentissage des subtilités de ce sport. De plus, les différents modes de jeu viennent augmenter considérablement la durée de cette cartouche. Le fameux Skins Game, notamment, est assez intéressant. Même un joueur très moyen pourra y obtenir de jolis résultats. En effet, il n'est pas nécessaire dans ce mode de jeu d'être excellent sur tous les parcours, il s'agit plutôt de réussir quelques trous dotés de grosses primes. Une remarque, pourtant : une pile de sauvegarde permettant de reprendre plus tard une partie en cours eût été la bienvenue.



REST 350Y  
RIVE 0Y

8  
384Y  
PAR 4

TOTAL PRIZE

PLYR 1 ROBBY	0 SKINS \$20,000
COMP 1 DARLENE	0 SKINS \$0
COMP 2 PAT	7 SKINS \$80,000

260Y

UB DIRECTION STANCE POWER GIVE UP

3 M



15TH SKINS GAME

HOLE #3

NO WINNER

\$30,000

PRIZE WILL  
BE CARRIED  
OVER TO THE  
NEXT HOLE.



from SKINS GAME

**HOLE #7**

**PRIZE \$88,000**

**CLOSEST TO THE  
PIN CONTEST  
\$20,000**

**HOLE #7**  
**ROBBY**  
 CLOSEST TO THE PIN CONTEST  
**\$20,000**

[illegible]

**PUSH START**

TM AND © 1992 IREM

## PRIX : E

**CONTROLE : BON**

1-4

## JOUEURS



## CARTOUCHE

**PRESENTATION 77%**

## GRAPHISMES 88%

## ANIMATION 70%

**BANDE-SON 72%****JOUABILITE 93%**

**DUREE DE VIE 89%**

# INTERET 89%

**Les amateurs de la borne d'Irem seront comblés par l'excellent niveau de cette adaptation. Les autres seront séduits par la simplicité de ce jeu de golf.**



2 nouveaux

**GAMES**

**CERGY 3**  
Les 3 Fontaines

**LILLE**  
Grand Place

Le plus grand  
choix de jeux

JEUX POUR MICRO  
JEUX ÉLECTRONIQUES  
JEUX TRADITIONNELS  
**JEUX NINTENDO**  
**SEGA / ATARI**  
JEUX DE ROLES

JEUX DE ROLES  
**SEGA / ATARI**  
**JEUX NINTENDO**  
JEUX TRADITIONNELS  
JEUX ÉLECTRONIQUES  
JEUX POUR MICRO

Le plus grand  
choix de jeux

**GAMES**

2 nouveaux

CAGNES SUR MER LYON LA PART-DIEU ESPACE ST-QUENTIN

VELIZY 2

PARLY 2

LILLE

CERGY 3

7, bd Kennedy  
Tél. 93 22 55 21

Centre commercial  
Tél. 78 62 70 30

Centre commercial  
Tél. 30 57 13 43

Centre commercial  
Tél. 34 65 18 81

Centre commercial  
Tel. 39 55 19 20

Grand Place  
Tel. 20 13 92 92

Les 3 Fontaines  
Tél. 30 75 95 42





# REVIEW



**L**tre un héros de manga, ce n'est vraiment pas facile. Prenez par exemple notre cher Ranma Saotome : il a eu la malchance de choir dans un lac magique en Chine, et au simple contact de l'eau froide, il s'est transformé en fille (Ranma-chan) ; l'eau chaude lui permet cependant de reprendre sa forme normale. Depuis, il n'a fait que tomber de Charibde en Scylla. En effet, après s'être attiré la haine ou l'amour de plusieurs personnes (en fait, tout dépend de sa forme...) depuis son retour au pays du Soleil-Levant, voilà que le vieux maître de Soun et Genma, le

dénoté Happaoui, réussit à se libérer de la grotte où il avait été jadis enfermé par ses élèves. La mission se profile déjà... il va falloir le battre en duel pour lui imposer le respect car, figurez-vous que, malgré son grand âge, c'est un infatigable coureur de jupons : Ranma-chan va l'apprendre à ses dépens dans la fameuse scène de la piscine ! Mais ne croyez pas que les aventures de notre héros s'arrêtent là, il/elle devra se battre contre de nombreux adversaires, lesquels ne sont pas du tout, mais alors pas du tout, décidés à lui laisser la victoire et ce, pour de multiples raisons. C'est donc une suite de combats de plus en plus violents et délirants que va devoir livrer Ranma-kun et chan, en utilisant toutes ses techniques de combat et son extraordinaire rapidité. Il ne sera pas facile de les battre tous. Certains niveaux nécessiteront un long et fastidieux travail d'analyse pour découvrir les points faibles de vos ennemis. Ennemis qui n'hésiteront pas à changer de tactique selon le nombre de coups qu'ils auront encaissés, ce qui promet moult retournements de situation ! Et n'oubliez pas qu'il ne sera pas possible d'atteindre la fin du jeu si vous n'avez pas acquis la technique du dragon chinois, laquelle vous permettra d'envoyer valser Happaoui, récupérant du même coup toute votre force (un tatouage magique vous en avait enlevé l'usage).

La deuxième partie du jeu, quant à elle, propose à deux joueurs un duel en trois manches, en choisissant ses personnages parmi les principaux protagonistes de l'histoire. Ce qui permet de "jouer" ses adversaires et, bien sûr, d'essayer leurs terribles pouvoirs !



Pendant que Kodachi prépare un enchaînement, j'essaye ma panoplie de coups.



Voici le combat contre Ukyou, qui se déroule sur un ring entouré d'une plaque chauffante.



Ryoga vs Moose ! Moose pourra-t-il parer les projectiles tournoyants de sir Ryoga ?

## COMMENTAIRE

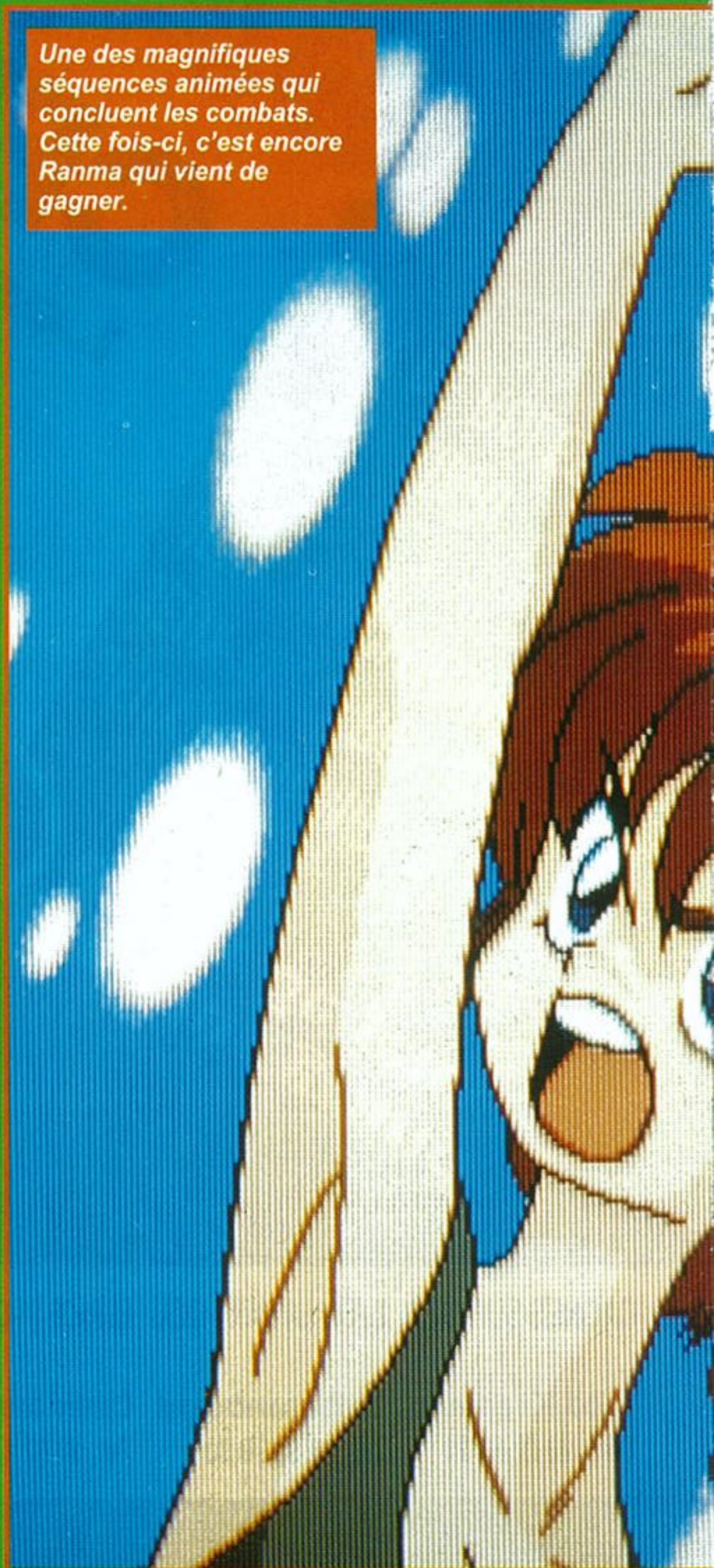


Ranma 1/2, troisième version de cette formidable saga sur NEC, n'a conquis par son charme et son originalité qui consiste à mélanger combat et humour. Seul le CD-Rom pouvait nous apporter un tel jeu : des

**EDOUARD**  
personnages loufoques, des intros délirantes (rien à voir avec le très sérieux Street Fighter II), une animation parfaite, une bande-son superbe... Ce qui m'a le plus séduit, c'est encore l'humour des personnages : le prof excentrique avec ses ananas explosifs, la cuisinière avec sa spatule à pizza... Méga, super, dément, Ranma est le jeu d'action à posséder sur CD-Rom. Prions pour que Sodipeng assure une commercialisation efficace et rapide.

# RANMA

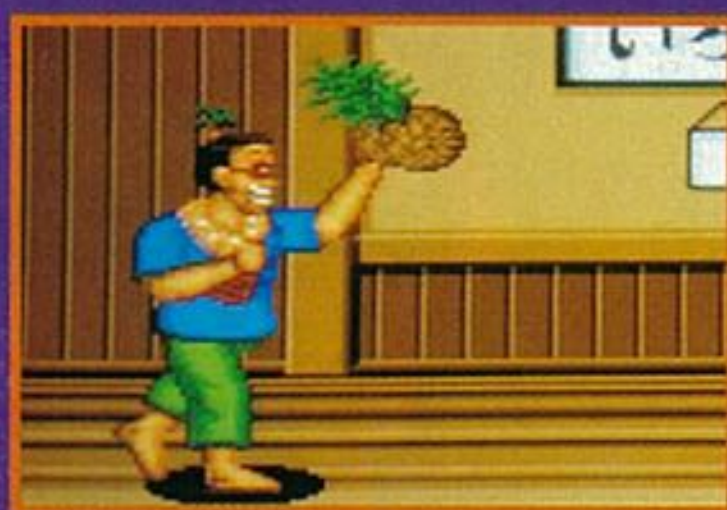
Une des magnifiques séquences animées qui concluent les combats. Cette fois-ci, c'est encore Ranma qui vient de gagner.





LES PERSONNAGES DU  
MODE NETTOH (DUEL)

## REVIEW



KOUCHOU

Kouchou, quant à lui, est persuadé que Ranma est son fils disparu et veut couper sa natte. Ses ananas explosifs sont très dangereux!

KUNOU  
TATEWAKI  
(SENPAI)

C'est le meilleur combattant du lycée; amoureux d'Akane, il en veut à mort à Ranma. Ne possède qu'un pouvoir, son coup de bâton foudroyant.

KODACHI  
KUNOU

Une danseuse de gymnastique rythmique, sœur de Kunou Senpai et folle amoureuse de Ranma-kun. Attaque au cerceau, à la massue et à la balle, possède aussi une attaque rapide.



UKYOU



C'est une experte en cuisine (!) qui devait épouser Ranma à la suite d'une promesse de son père (encore une!). Ses attaques spéciales sont le lancer de spatules et de farine explosive!

RYOGA  
HIBIKI

Camarade d'enfance de Ranma, il veut se venger à la suite d'un duel manqué (ayant un très mauvais sens de l'orientation, il était arrivé quelques jours en retard) et de sa transformation en petit cochon noir (pichan) provoquée par Ranma et son père Genma. C'est le personnage qui possède le plus de pouvoirs: projectiles, attaque d'ombrelle directe ou par écrasement, et tremblement de terre.



MOOSE

C'est le petit ami de Shampoo, championne chinoise qui est tombée amoureuse de Ranma-kun mais qui déteste son équivalent féminin. Moose veut à tout prix le battre pour reconquérir sa fiancée. Il peut lancer des œufs explosifs, écraser l'adversaire et l'attaquer par des coups rapides.

RANMA-  
KUN ET  
CHAN

Son père Genma (le panda métamorphosé) avait promis à son ami Soun, père de Nabiki, Kasumi et Akané, de marier leurs enfants pour que l'école puisse continuer son activité sous l'égide d'un jeune homme responsable. Akané, la plus jeune, est choisie pour devenir sa femme mais elle ne l'entend pas de cette oreille car elle méprise Ranma. Mais rassurez-vous, comme dans toute histoire d'amour de R. Takahashi, tout finira bien... Il/elle possède une attaque fulgurante et, dans le mode Duel, l'attaque du dragon chinois (un tourbillon de lumière du plus bel effet!).





# REVIEW



Happousai est l'adversaire le plus dangereux du jeu car il possède une panoplie d'attaques plus déconcertantes les unes que les autres.



Tous les deux niveaux, vous aurez la possibilité de jouer au pouilleux; en cas de victoire, vous gagnerez deux crédits supplémentaires.



Kodachi vient d'utiliser un de ses nombreux pouvoirs, mais pourra-t-elle me toucher pendant mon attaque fulgurante?



## COMMENTAIRE



DOUGLAS

Sugoi ("génial" en japonais)! C'est vraiment l'un des meilleurs jeux de combat que j'ai vus au cours de ces derniers mois: j'ai même décidé de le surnommer Street "Ranma" Fighter III! Il bénéficie de l'extraordinaire richesse et de la variété de l'œuvre de R. Takahashi, ce qui nous change des éternels combats de voyous ou de champions d'arts martiaux. J'ai craqué sur le jeu de cartes et les fabuleuses animations et démos. Ils sont même allés jusqu'à inclure les séquences qui annoncent la pub dans la série, délirant non? Du côté technique, pas de problème: parades, coups variés avec une possibilité d'enchaîner les coups pour obtenir un super-coup, jouabilité exemplaire et son d'enfer contribuent à faire de ce jeu de combat l'un des plus originaux du genre. Bien que cette version se révèle nettement meilleure que celle de la SFC, n'ayez crainte, Nintendo-fans, un nouveau Ranma 1/2 arrive bientôt et risque de provoquer moult remous dans nos chaumières!



Ça ne sert à rien d'utiliser ton pouvoir télékinésique, mon pauvre Happousai, tu m'as mis en colère et tu vas le regretter!







Kouchou fait appel à des homards pour me contrer. Heureusement pour moi, je me suis préparé à l'attaque et je n'attends que la moindre faille pour le terrasser.

## RANMA LE MANGA ET L'ANIME

Konnichi wa! Ranma-fans! Ranma nibunnoichi (1/2) est une des séries TV les plus populaires en Asie (Japon, Hong-Kong et Taïwan) et on attend actuellement le dernier long métrage qui devrait clore la série, laquelle compte environ 150 épisodes. Normal quand on sait que l'auteur du manga, à la fois scénariste et dessinatrice, Rumiko Takahashi, est reconnue comme étant l'une des meilleures dans ce domaine, pour avoir créé, entre autres, Urusei. Yatsura (Lamu), Maison Ikkoku (Juliette, je...) et les Rumic World, tous de grands succès. D'ailleurs, les deux premiers titres ont également été déclinés sur notre chère PC Engine car, au Japon, il existe tout un merchandising sur les animés: jeux, CD's, maquettes, artbooks, etc. En France, la joyeuse bande à Dorothée nous propose une version expurgée (pas de violence, pas de beuverie...), avec en prime un générique bidon qui ne vaut même pas celui du jeu (dommage, car l'original était très réussi)! Dans ce troisième volet de Ranma sur NEC, l'histoire se déroule entre les numéros 3 et 12 du manga, avec l'arrivée de Hap-pousai: Ranma doit se sortir de situations plus loufoques les unes que les autres, sur fond d'arts martiaux. Vivement la suite!



Voici l'une des démos qu'ont programmées les auteurs. Peut-être qu'ils n'avaient pas trouvé le jeu assez délirant comme ça...

C'est pas vrai! C'était justement le coup que je voulais lui faire! Je ferais mieux de me changer en fille par une simple pression sur le bouton Select...

### TIP !

Voici quelques codes à utiliser dans le KAO PASS:

F-F-F pour le jeu de CARTES "spécial"  
9-8-2 pour la démo HARDSCROLL

6-6-6 pour une démo FRACASSANTE!

E-E-E le guide vous dit tout...

C-8-C et 3-7-3 pour encore une autre démo!

0-1-2 pour une scène très romantique.

2-2-2 maintenez BAS et Select puis appuyez sur I pour une petite surprise!



## REVIEW



EDITEUR : MASAYANCS

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CD-ROM

**PRESENTATION 97%**

Grandiose, l'intro et toutes les séquences sont vraiment au top niveau.

**GRAPHISMES 86%**

Banals en ce qui concerne le jeu, ceux des séquences sont excellents.

**ANIMATION 90%**

Ranma et sa joyeuse bande disposent d'un nombre affolant de positions.

**BANDE-SON 92%**

Les bruitages ont fait l'objet d'un gros effort: ils sont tous chargés à partir du CD dans la mémoire!

**JOUABILITE 94%**

Le maniement est des plus aisé, et la difficulté des combats est très progressive.

**DUREE DE VIE 85%**

Alors que le mode de jeu normal est assez facile grâce aux codes, le mode Combat est au niveau de SFII en mode 2 joueurs. Besoin d'explications?

**INTERET 95%**

C'est le meilleur jeu de combat sur NEC. Moi j'achète!



**COMMENTAIRE**



**KANEDA KUN**

J'étais un fan de la version d'arcade, sur laquelle je m'étais escrimé des heures durant! Mais si cette version était trop difficile, le passage à la Super Famicom a complètement renversé la tendance. A tel point que le jeu est maintenant un tantinet trop facile! La principale conséquence est que cette version est devenue un "jeu de bourrin". La difficulté, le nombre d'adversaires et leur opiniâtreté faisaient

qu'on ne pouvait se permettre de foncer et de tirer dans le tas sans se préoccuper des tirs de l'adversaire, sous peine de voir sa partie se terminer très rapidement! Désormais, avec la version SFC, cette tactique est payante et cela réduit considérablement l'intérêt du jeu. Enfin, un scrolling et des adversaires qui ne brillent pas par leur rapidité et quelques problèmes de gestion des sprites n'ont fait qu'ajouter à ma déception: ce jeu n'est que moyen alors qu'il aurait pu être dément!



*Eh oui! Il en sort de tous les côtés!*

*Oh! le bel hélicoptère! Et dire qu'il y a cinq minutes, il passait au-dessus de votre tête en vous canardant! Mais les rôles vont se renverser. Vous venez d'éliminer ses deux pilotes et allez à votre tour prendre les commandes!*



**B COMME BEAU BONUS MAIS**

Dans des caisses ou sur le corps encore chaud de l'ennemi, vous allez pouvoir faire une provision de bonus. La plupart sont en fait des armes ou des munitions. Voici les quatre principales.



*Le laser: pratique et... esthétique avec ce bleu azur!*



*Le fusil d'assaut: vous commencez votre mission avec et le bonus Auto le transformera en une arme plus puissante.*



**GUN F**



*Largué d'un avion, votre mission commence.*



Oyez, oyez bonnes gens la véritable histoire de Gun Force! On n'a jamais su quelles avaient été les raisons exactes de cette intervention. Bien sûr, quelques informations ont filtré: on sait que le commando de deux hommes, largué en parachute sur l'île, avait pour mission de traverser les lignes adverses. On a aussi appris que les fortifications ennemies étaient puissamment défendues. Les soldats en armes, à la gâchette facile, surgissaient de tout côté, appuyés par du matériel lourd comme des chars de combat, des hélicoptères d'attaque, des Jeeps blindées... On a su également que les membres du commando n'hésitaient pas à récupérer armes et munitions sur les cadavres des ennemis, ou encore à prendre les commandes de la majorité des engins de l'adversaire, retournant ainsi leurs armes contre leurs anciens possesseurs. Par contre, l'identité des deux héros comme le but exact de cette opération n'ont jamais été divulgués. Consoles+ est en mesure de tout vous révéler!

Dans son Q.G. secret, protégé par un réseau de défense ultra-sophistiqué, s'était réfugié Banana San. Ayant une semaine de retard pour la remise de ses articles, il avait pensé pouvoir échapper à la vindicte. C'était mal connaître Robby, le rédac'chef adjoint, dont la devise est "Jusqu'en enfer, j'irai récupérer les articles en retard!", et qui, avec l'aide du mercenaire "Let's say" Doguy, avait lancé cette opération. Aux dernières nouvelles, l'ONU essaierait de négocier un armistice et des convois humanitaires tenteraient de parvenir jusqu'à Banana pour le ravitailler!



# POURTANT BIEN BRATIQUE!



Le lance-flammes : produit son petit effet et réchauffe rapidement l'atmosphère!



Le bazooka : un peu lent, il reste l'une des armes les plus puissantes.



En complément, vous pourrez également recueillir des munitions...



... ou accroître votre score.

# FORCE

## REVIEW



### COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

A la base, Gun Force est un jeu d'action qui a tout pour lui. Les armes-bonus sont éparées et variées, allant du classique fusil d'assaut au lance-roquettes en passant par le lance-flammes et le laser! Autre attrait majeur pour les amateurs de ce style de jeu : la possibilité de récupérer les véhicules ou moyens de défense de l'ennemi. Après avoir essuyé les tirs de la mitrailleuse lourde d'un hélicoptère, il n'est rien de meilleur que de pouvoir, après quelques tirs précis, s'emparer de l'appareil afin de faire goûter à son tour à l'adversaire les joies des balles blindées 12,6! Quel dommage que la réalisation vienne dévaluer ces aspects positifs, rendant cette cartouche un peu décevante par rapport à ce qu'elle aurait pu être!

Plutôt que vous fatiguer à détruire les petites tourelles de chaque côté, visez le haut de la tour centrale. Tirez sans arrêt, même au risque d'encaisser quelques projectiles : vous êtes plus résistant que ce boss de fin de niveau!

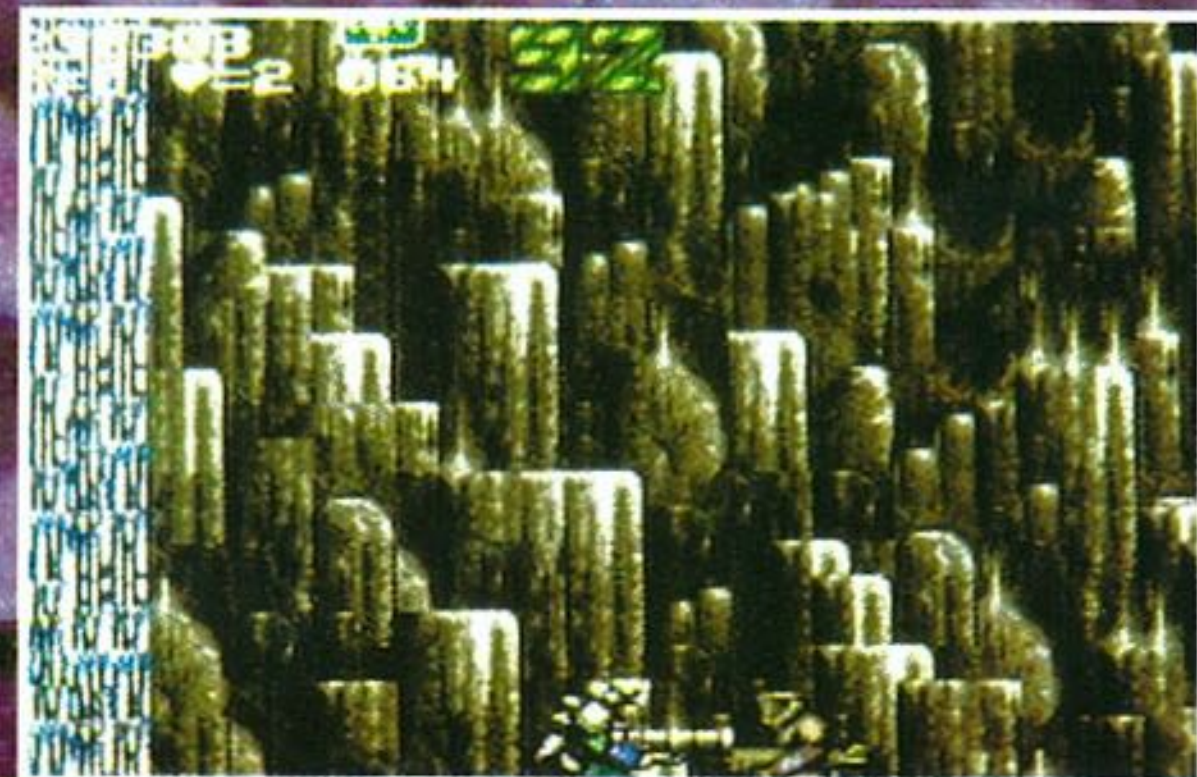


Quelques pruneaux dans la porte blindée du dépôt de munitions sont aussi efficaces qu'une bonne clé! La partie n'est pas gagnée pour autant car l'endroit est bien défendu.

Faire une petite promenade dans un chariot sur rail, c'est quand même plus agréable que de marcher à longueur de temps.



Un boss de fin de niveau : liquidez les mitrailleuses et ne vous occupez plus que de "l'œil".

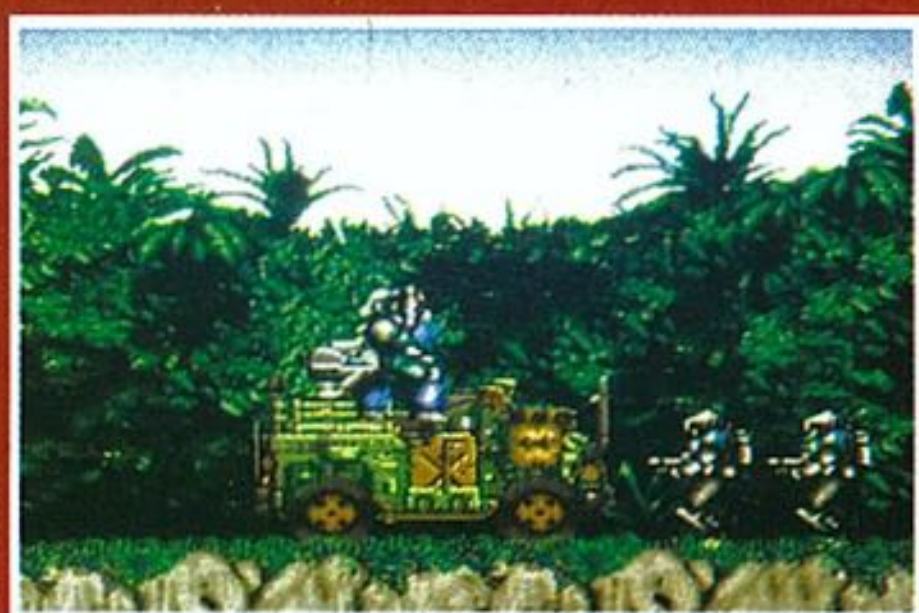


Après être passé sous une cascade, vous vous lancez à l'escalade de la montagne.

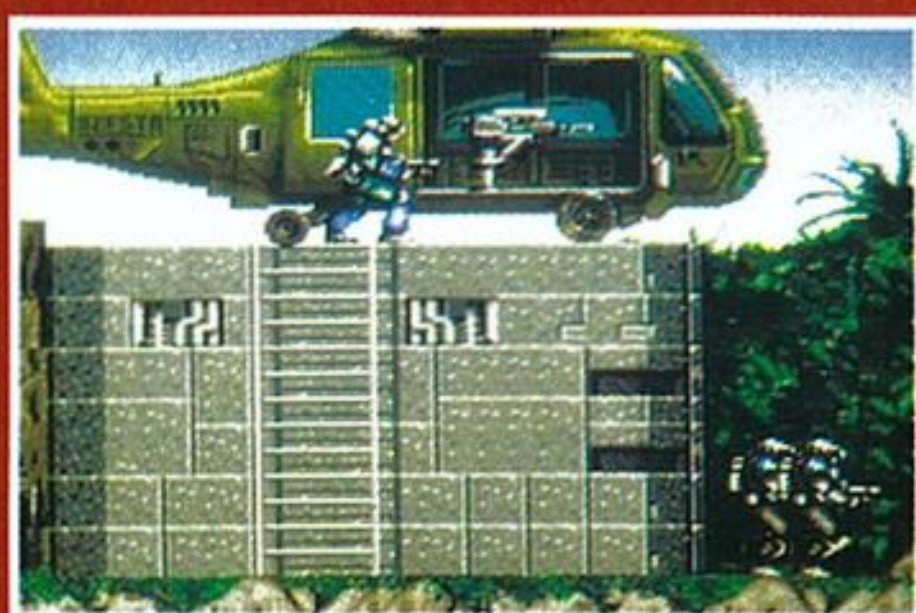


## RETOURNER CONTRE L'ENNEMI SES PROPRES ARMES!

Il n'est rien de plus satisfaisant que de pouvoir récupérer un engin adverse, après avoir dû essayer son feu, et de retourner ses armes contre ses anciens propriétaires. Voici quelques exemples significatifs de ce que vous allez pouvoir conduire ou utiliser :



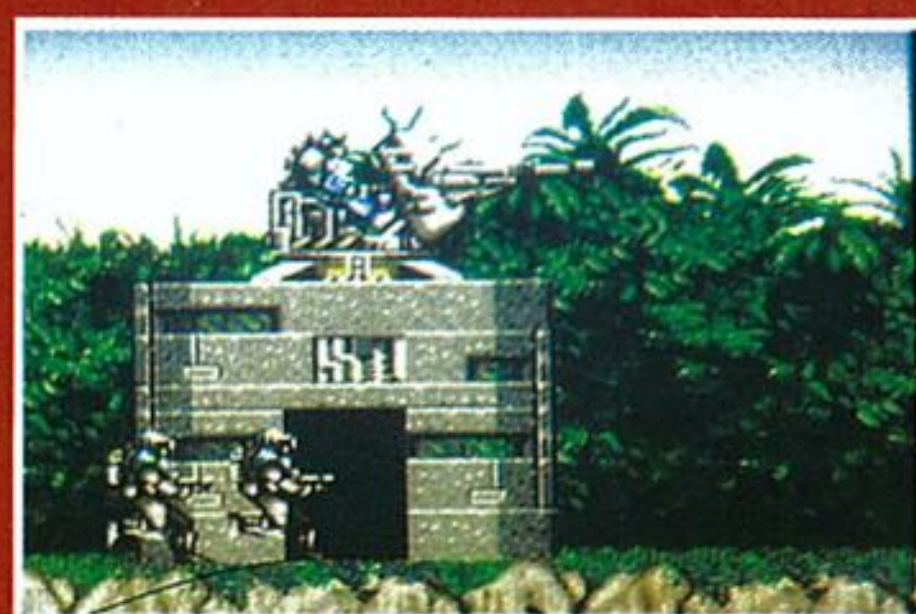
La Jeep vous permettra de progresser rapidement sans craindre les fantassins. Mais méfiez-vous, elle finira par exploser au bout d'un certain nombre d'impacts.



L'hélicoptère est, je dois l'avouer, mon petit préféré. Comme pour la plupart des autres véhicules, vous pouvez à la fois le diriger et ouvrir le feu.



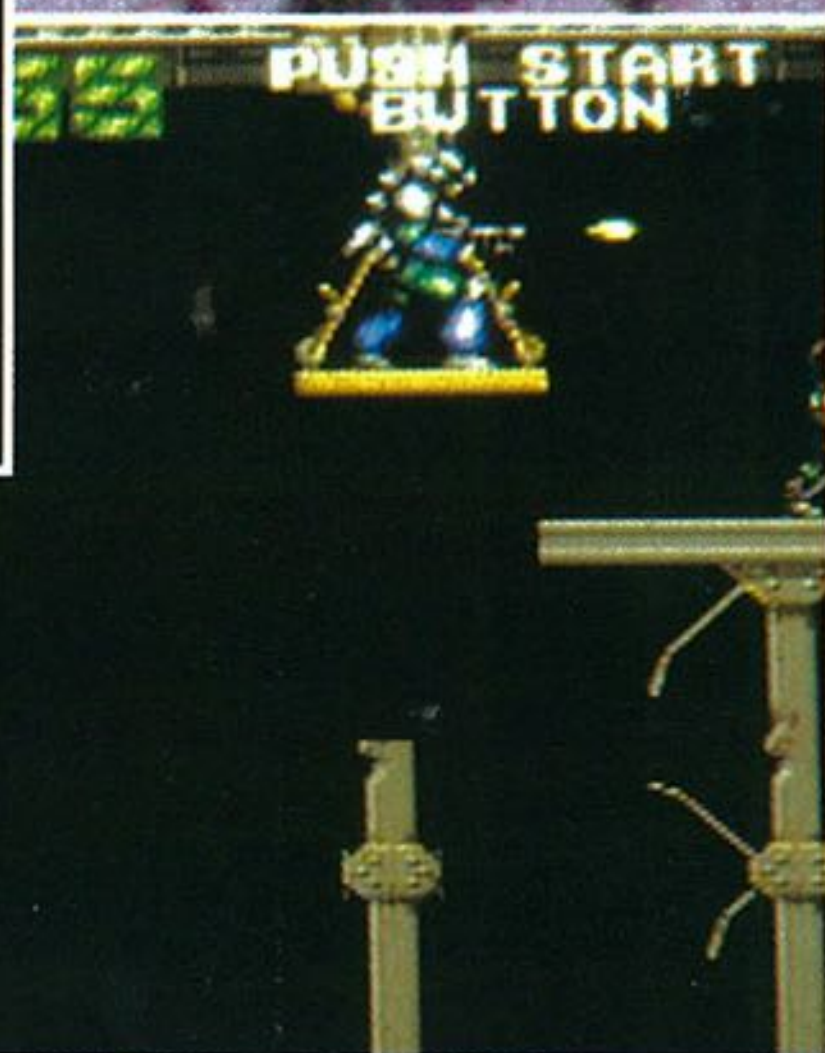
Ce curieux véhicule circulant sur des rails sert à transporter des caisses de munitions dans l'entrepôt.



Quelques petits coups de DCA calmeront pour un temps les humeurs de vos agresseurs.



Ce n'est pas la façon la plus intelligente de grimper : vous vous exposez aux tirs de l'adversaire et ne pouvez riposter.



Un autre moyen original de déplacement!



**EDITEUR : IREM**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : DECEMBRE AU JAPON**

**DIFFICULTE : FACILE MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 4**

**OPTION CONTINUE : 3**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : MOYEN**

**1-2  
JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 34%**

Très limitée : un avion survole l'objectif et largue le commando par parachute.

**GRAPHISMES 76%**

Les niveaux sont variés mais il est dommage que les sprites des combattants ne soient pas plus grands.

**ANIMATION 84%**

Même si l'animation laisse parfois un peu à désirer, la possibilité de récupérer le matériel de l'adversaire est géniale!

**BANDE-SON 69%**

Amis bruiteurs, à vos instruments!

**JOUABILITE 73%**

Les commandes sont excessivement simples. Mais de là à passer des nuits blanches...

**DUREE DE VIE 64%**

Limitée par une action répétitive et une relative facilité du jeu.

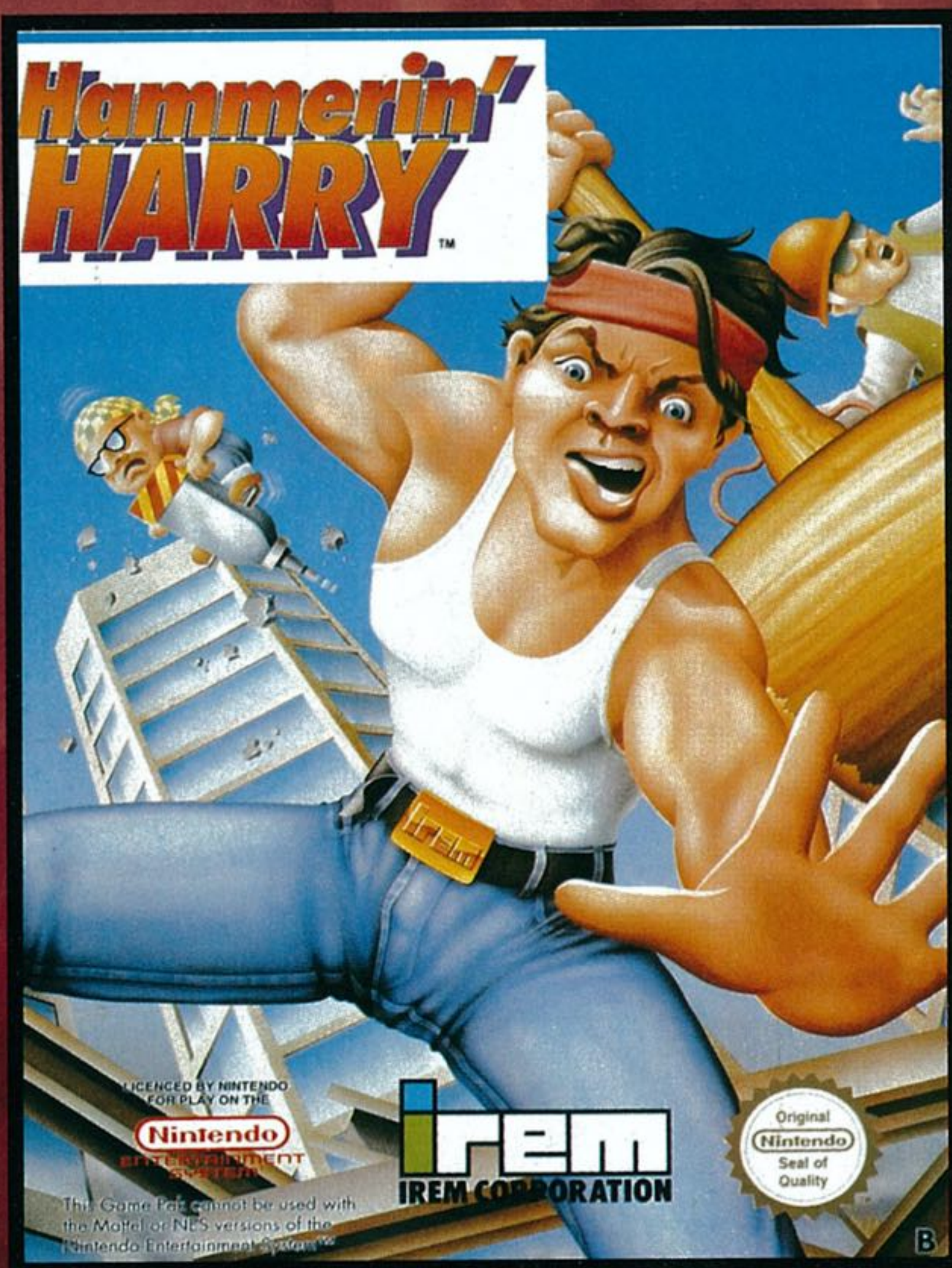
**INTERET 71%**

Dommage que la réalisation ne soit pas toujours à la hauteur, il avait l'étoffe d'un hit!





# SI J'AVAIS UN MARTEAU ...



**H**arry est le roi du marteau ! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mêler. Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

Si j'avais une console et Hammerin' Harry,  
je cognerais la nuit, le jour, ...

**36.15  
LUDI  
GAMES**



Distribué par  
Guillemot International- BP2 -  
56200 La Gacilly

Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System TM,  
the Nintendo product seals and other marks designated  
as "TM" are trademarks of Nintendo.

**Nintendo®**





# REVIEW

**"M**amawa o-kaimono-yo"! En japonais, cela veut dire: "Maman est partie faire des courses." C'est tout ce que m'a appris Banana San, et ce n'est certainement pas suffisant pour pouvoir traduire la notice entièrement rédigée en japonais. Je m'efforcerai donc d'interpréter l'histoire le plus fidèlement possible. Petit-fils de Wonder Woman (d'où le Wonder), et cousin de monsieur McDonald, Wonder Dog est un super-chien, vous l'aurez compris! Originaire d'une planète inconnue, il fait connaissance avec un jeune Terrien bien sympathique. Mais le père du charmant bambin ne tient pas vraiment à ramener ce sac à poils à la maison. Notre méga-chien est donc abandonné sur la route (allô, la SPA?), et cherche une solution pour retrouver son ami. Bon sang, mais c'est bien sûr! Le vaisseau spatial de Wonder Dog contient une armure magique, nous sommes sauvés! Heu... tout au moins W.D. pourra-t-il retrouver le jeune garçon, c'est déjà ça (même si je n'ai pas très bien compris pourquoi il devait aller sur la Lune au troisième niveau)! Les mondes que devra franchir W.D. sont tous plus délirants les uns que les autres: une ville de chiens, une planète-fromage... Et les méchants sont tous différents pour chaque niveau: vous trouverez des chiens-soldats endormis, des têtes de clown flottantes, ou encore des morses s'amusant à sauter avec des ressorts! Puisque Wonder Dog est un super-chien, il a des super-pouvoirs (comme c'est original). Il peut creuser la terre à certains endroits en tournant sur lui-même (y aurait-il un lien de parenté entre W.D. et Superman?), envoyer des étoiles de feu sur ses adversaires et accélérer comme une bombe. Tous les niveaux regorgent de bonus et de tableaux secrets, qui contiennent des points et parfois des vies supplémentaires.



L'introduction comporte de vraies images animées.

## OU EN EST LE MEGA CD?

Décidément, la société Victor nous gâte. Après nous avoir offert un superbe Prince of Persia (C+ n°13), elle tente un nouveau coup de poker avec W.D. Beaucoup d'autres jeux sortent actuellement au Japon, mais à part quelques titres tels que Time Gal ou Thunderstorm FX, rares sont ceux qui arrivent à sortir du lot. W.D. et P.o.P. sont donc les précurseurs des bons jeux qui arriveront bientôt sur Mega CD: Final Fight, Sonic 2, et d'autres...



Le jeu est bourré de tableaux cachés comme celui-ci.

Tombez à gauche: il y a une plate-forme. Essayez de sauter sur la droite: vous vous enlèverez vers un tableau caché.



## COMMENTAIRE



DOUGLAS

Pour un coup d'essai, c'est vraiment un coup de maître! Core Design, équipe anglaise bien connue pour avoir sorti de nombreux titres sur micro, passe sur Mega-CD pour JVC. Il s'agit d'un jeu de

plates-formes, donc facilement compréhensible, ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent sur Mega-CD (la moitié des titres sortis au Japon sont des jeux d'aventure)! Certes, il ne concurrence pas vraiment Sonic, mais se révèle pourtant très agréable à jouer du fait de son atmosphère bien particulière et attachante. Quant à moi, ce que j'ai le plus aimé dans W.D., ce sont les graphismes: palette impeccable, souci du détail et originalité (il faut voir certains niveaux pour y croire!). En conclusion, un nouvel excellent jeu de plates-formes, et de surcroît sur Mega-CD!



Le brouillard de Londres s'empare de votre force!

Wonder Dog fait la gueule quand on lui lance des bombes!







Appelez Brigitte Bardot: Wonder Dog tue les animaux!



Vous venez de traverser un champ de piques grâce une espèce d'oiseau.



## SONIC VS WONDER DOG

Tous les ingrédients sont réunis dans Wonder Dog pour lui permettre de rivaliser avec le tenant actuel du titre de meilleur jeu de plates-formes: une animation très décomposée et très rapide, des décors complètement fantasmagoriques, une tonne de tableaux cachés et une jouabilité plus qu'excellente. Que manque-t-il donc à notre super-chien pour qu'il puisse détrôner l'infatigable hérisson bleu? Je ne sais pas au juste... La magie de Sonic est unique, ce jeu ne peut donc se comparer à aucun autre titre. Mais W.D. se place tout de même au rang des meilleurs jeux de plates-formes, au niveau d'un Robocod, par exemple.

### TIP !

IL EXISTE UN TABLEAU CACHÉ ASSEZ spécial. Vous devez faire SONNER UNE SÉRIE DE CLOCHES EN UN TEMPS TRÈS LIMITÉ. CERTAINES SONT PLACÉES EN HAUTEUR ET D'AUTRES SONT ASSEZ BASSES. Vous devrez donc faire attention à ne pas rater les plates-formes qui vous aideront à les toucher.



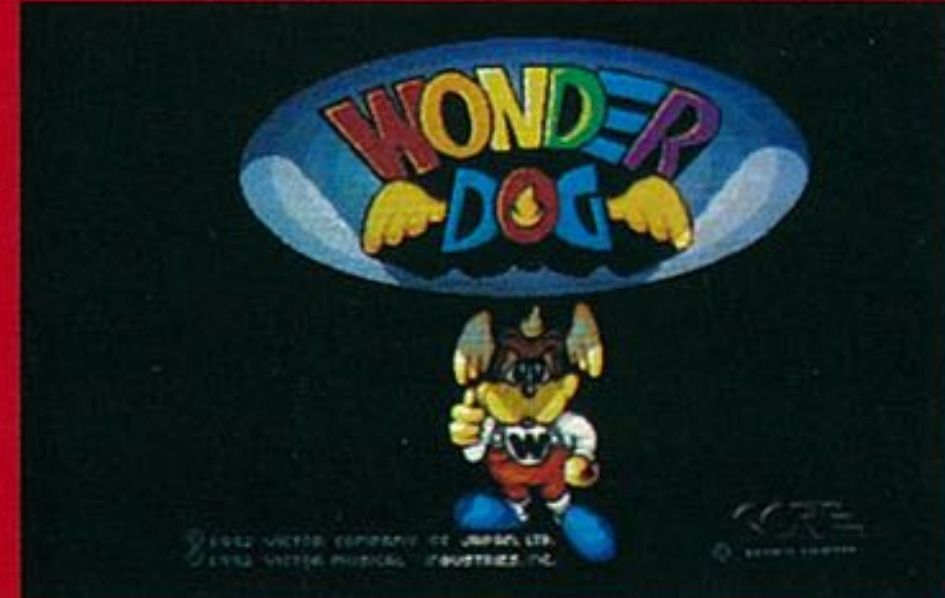
## COMMENTAIRE



**MORGAN**

"Depuis que je vis avec ce chien, je ne mange que des croquettes pour chien, j'aboie après toutes les voitures, et je tombe du canapé quand j'essaie de faire ma toilette!" Voilà à peu près la phrase que prononce Mel Gibson dans L'Arme fatale 3, laquelle déclenche un tonnerre de rires dans la salle de cinéma. Eh! bien, je crois que moi aussi, je commence à me comporter de cette étrange manière (j'ai mordu la cheville de Robby ce matin, le pauvre a dû se racheter un pantalon). Wonder Dog est tellement fou qu'il ne manquera pas de vous amuser de longues heures. Les tableaux sont longs, ce qui permet d'éviter de finir le jeu en une ou deux journées seulement. La réalisation, quant à elle, est presque parfaite, et permet au Mega-CD de proposer un nouveau titre d'une excellente qualité. Je signale en passant à mes admirateurs que, ne supportant plus que mes potes les testeurs m'appellent Morgan "la fée", le mois prochain, je signerai sous le nom de Twity!

Dans DogsVille, vous retrouverez les célèbres chiens de Tex Avery.



**EDITEUR : VICTOR**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**CONTINUES : INFINIS**

**SAUVEGARDE : PASSWORDS**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**1 JOUEURS**



**CD-ROM**

**PRESENTATION 91%**

Enfin de véritables animations en guise de présentation!

**GRAPHISMES 89%**

Les décors sont très variés et les ennemis sont innombrables.

**ANIMATION 94%**

Wonder Dog possède une foule d'attitudes farfelues. Et en plus, ça fonce!

**BANDE-SON 90%**

La meilleure création musicale que l'on ait jamais entendue sur Mega-CD (Jazz, jazz-rock et rap).

**JOUABILITE 95%**

Aussi bonne que sur Sonic ou Robocod. Les codes vous permettent de revenir au niveau où vous avez perdu.

**DUREE DE VIE 76%**

La prise en main au premier niveau est délicate, et le jeu est assez difficile pour offrir une durée de vie suffisante.

**INTERET 91%**

Un jeu totalement délirant, à acheter impérativement!





Les mines abritent des monstres, comme ce dragon, qui n'apprécie pas votre intrusion. Pressez la détente et éliminez-le sans pitié si vous ne voulez pas finir en tas de cendre.



*Vous êtes transformé en toupie-shuriken. Sous cette forme, vous ne risquez rien.*

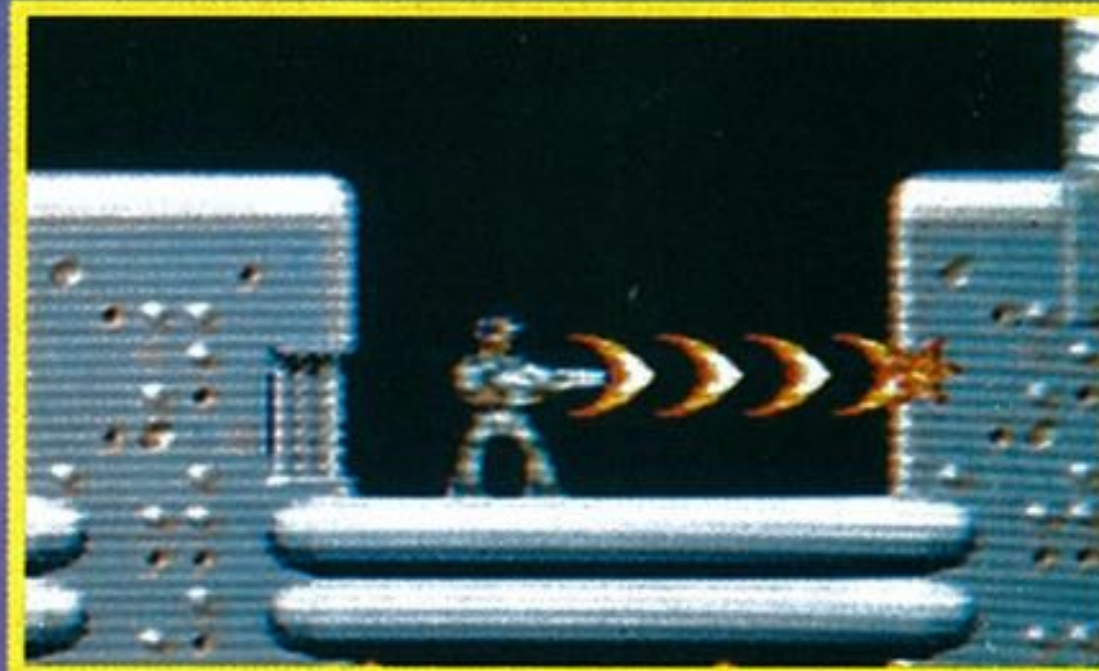


*Avec vos jambes bio-niques, vous pouvez vous envoler par-dessus les ennemis et atteindre des plates-formes. A un certain niveau, le vent vous aidera à sauter plus haut.*

Comme dans *Turrican II*, vous pouvez faire pivoter votre fusil-mitrailleur tout autour de vous. Tirer sur les petites soucoupes fera apparaître des bonus et des armes spéciales. Attention les boules noires sont des ennemis.



*Attendez que ce robot s'arrête puis sautez par-dessus. Si certaines parties de votre corps sont en métal, la plupart sont organiques.*



# UNIVERSAL SOLDIER



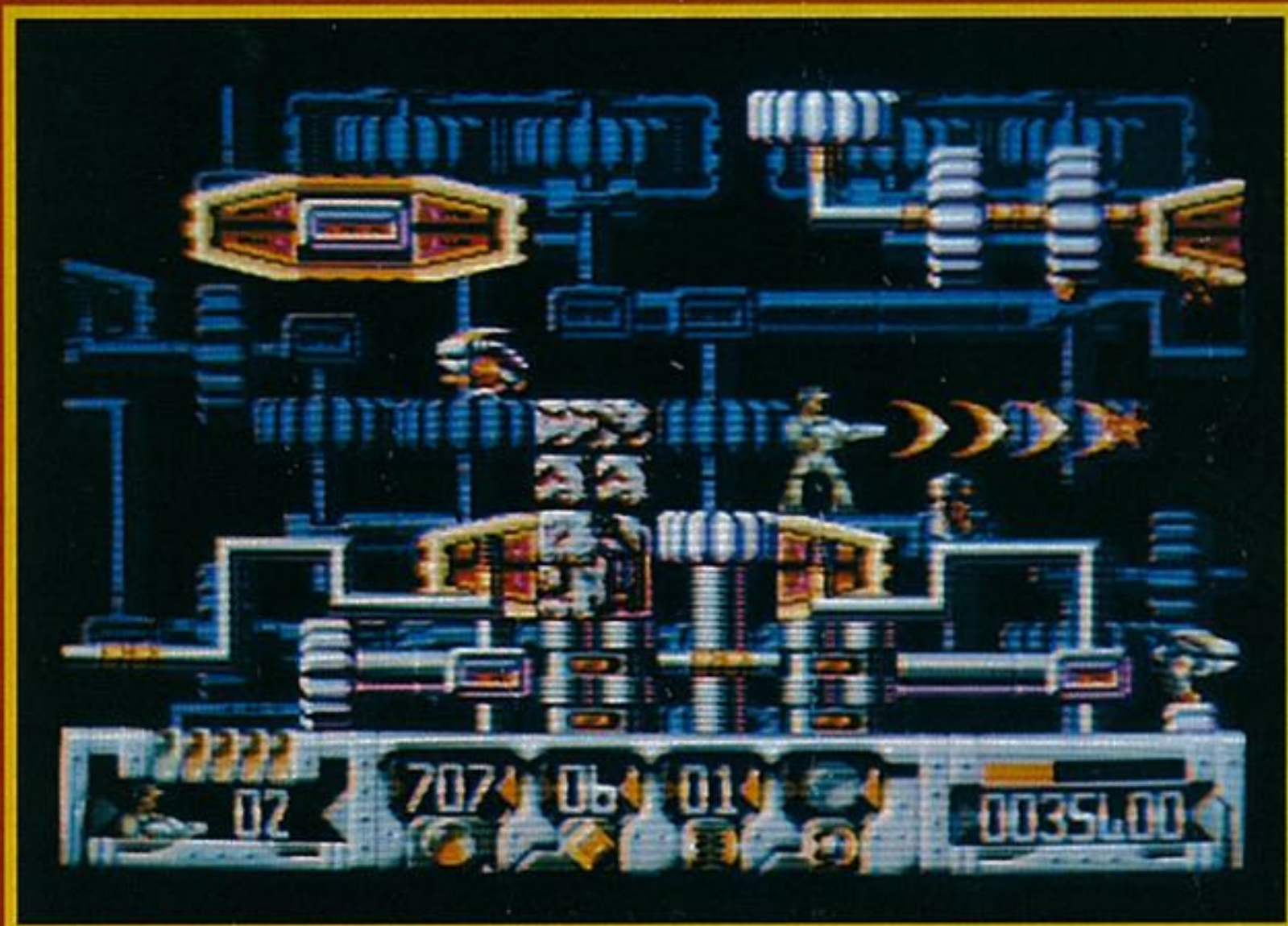
**U**niversal Soldiers, n'est-ce pas le titre d'un film sorti cet été dans nos salles ? Mais si, souvenez-vous, il mettait en scène Jean-Claude Van Damme (l'acteur qui a toujours la frite) et Dolph Lundgren (le méchant de *Rocky IV*). Après s'être entre-tués dans la jungle, ils étaient transformés en Universal Soldiers, des androïdes musclés ultrasophistiqués utilisés pour accomplir les missions les plus dangereuses. Si cette nouvelle cartouche d'Accolade vous propose d'incarner un Universal Soldier, ça n'est en fait que l'adaptation de *Turrican II* sur Mega-drive. A travers onze tableaux, vous allez diriger l'un de ces droïdes sur pattes qui ne ferait qu'une bouchée de l'Homme qui valait trois milliards. Votre but est simple : ramasser un maximum de diamants et éliminer votre pire ennemi, le sergent Scott. Vous pouvez courir, sauter, vous baisser et même vous transformer en une toupie-shuriken qui largue des bombes sur son passage. Cette dernière option vous sera très utile pour décimer les ennemis récalcitrants, mais aussi pour vous glisser dans les nombreux passages étroits qui parsèment chaque niveau. Passons maintenant en revue les armes dont dispose votre héros. Elles vont de la simple mitraillette au lance-flammes, en passant par le canon qui tire dans les coins. Ce petit bijou de technologie moderne lance une grosse boule de feu ainsi que des petits projectiles qui rebondissent dans tous les sens. Divers bonus vous permettront d'augmenter votre puissance de feu, la portée de vos tirs, votre santé... L'un d'entre eux vous rend même invincible pendant quelques secondes. N'oubliez pas que vous avez été programmé pour avancer et exterminer, alors pas d'états d'âme.



*Il est inutile de foncer droit devant sans réfléchir. Éliminez chaque ennemi qui se présente, vos réserves de munitions sont infinies.*



# UNIVERSAL SOLDIER



Trouver la sortie de ce mécanisme n'est pas évident. Si vous pouvez tirer au coup par coup, il est aussi possible de tirer en rafale en maintenant le bouton du joy-pad enfoncé.

## TIP !

Voici les codes des premiers niveaux :  
CHSCM  
MKSNS  
SCGBY  
JLGPH  
JDRSD  
PKSND  
CWBPM  
SFTNP

Ne perdez pas votre temps à éliminer tous les monstres, le temps vous est compté.



Visez un peu ces papillons dans le ciel : ils ne sont pas très féroces et vous rapporteront beaucoup de points.



Vous disposerez de plusieurs armes. Le lance-flammes est particulièrement efficace pour calmer les monstres trop collants. Après avoir éliminé la larve derrière vous et ramassé les diamants, nettoyez bien l'eau avant de faire trempette.

## COMMENTAIRE



### ROCKET

Bien qu'il n'égale pas les versions Amiga ou ST de Turrican II (il est légèrement moins rapide), Universal Soldier reste un excellent beat-them-all qui ne trahit nullement ses aînés. Les

animations sont d'une fluidité exemplaire et le scrolling différentiel irréprochable. Les séquences sous l'eau sont superbement rendues. J'ai même trouvé que le personnage était beaucoup plus maniable au joypad qu'au joystick. Les musiques, quant à elles, sont entraînantes à souhait. La diversité des monstres (abeilles, robots, piranhas, soldats, boules épineuses, rouages...) est un véritable régal pour le joueur qui ne se lasse pas de dégommer tout ce qui bouge. Hélas ! même au vu des vastes labyrinthes et des multiples ennemis, Universal Soldiers est de ces jeux que l'on termine en quelques heures.

## REVIEW



# UNIVERSAL SOLDIER

COPYRIGHT (C) 1992, CAROLCO

EDIT

EUR : ACC

PRIX : NC

DISPONIBILITE : —

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : OK

1

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 97%**

Grâce aux options, vous pourrez choisir entre les niveaux difficiles ou faciles et reconfigurer les commandes.

**GRAPHISMES 86%**

Colorés, ils rappellent la version Amiga. Décors et monstres sont de qualité.

**ANIMATION 90%**

Les mouvements du héros sont superbement décomposés. Certains paysages bénéficient d'animations étonnantes.

**BANDE-SON 92%**

Entraînante, elle est parfaitement adaptée à vos explorations. A aucun moment vous ne risquez de baisser le volume.

**JOUABILITE 94%**

Très facile. Quelques secondes de jeu et vous serez dans la peau de votre héros.

**DUREE DE VIE 85%**

Quelques heures de jeu, mais vous y jouerez très certainement.

**INTERET 95%**

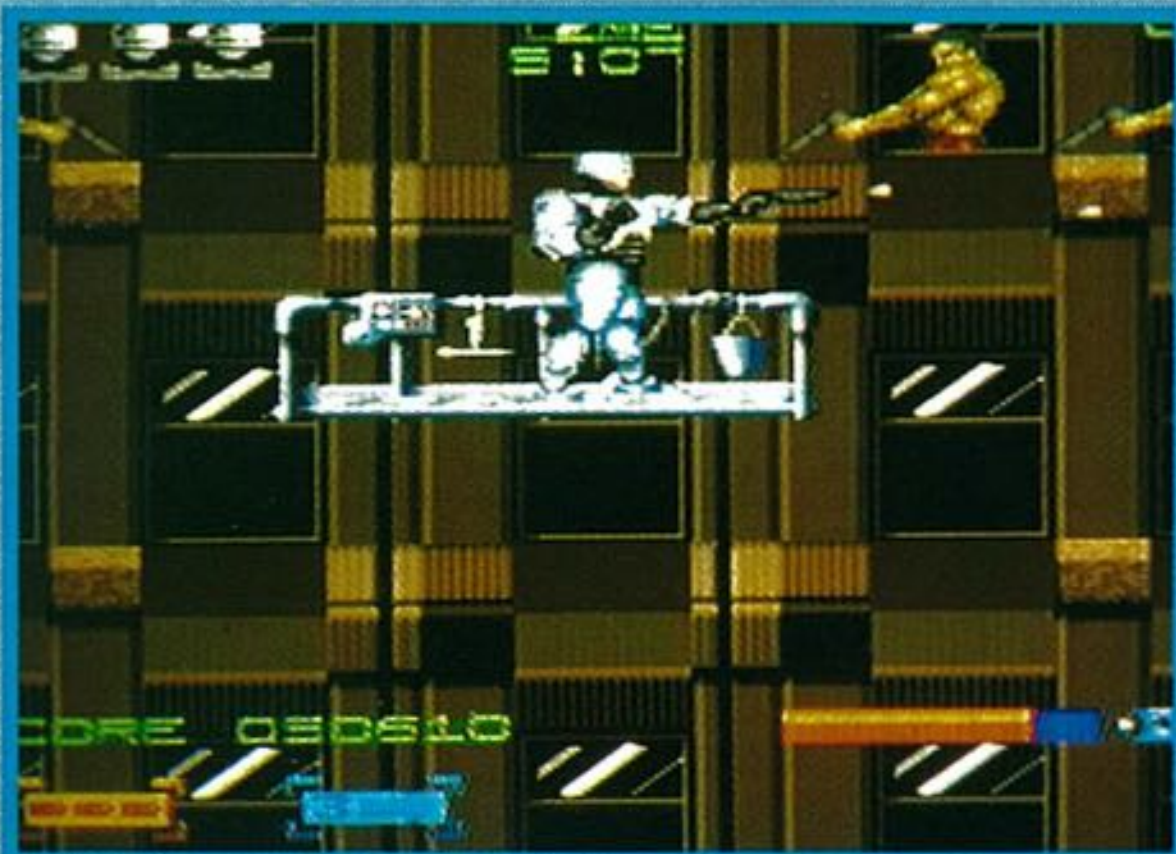
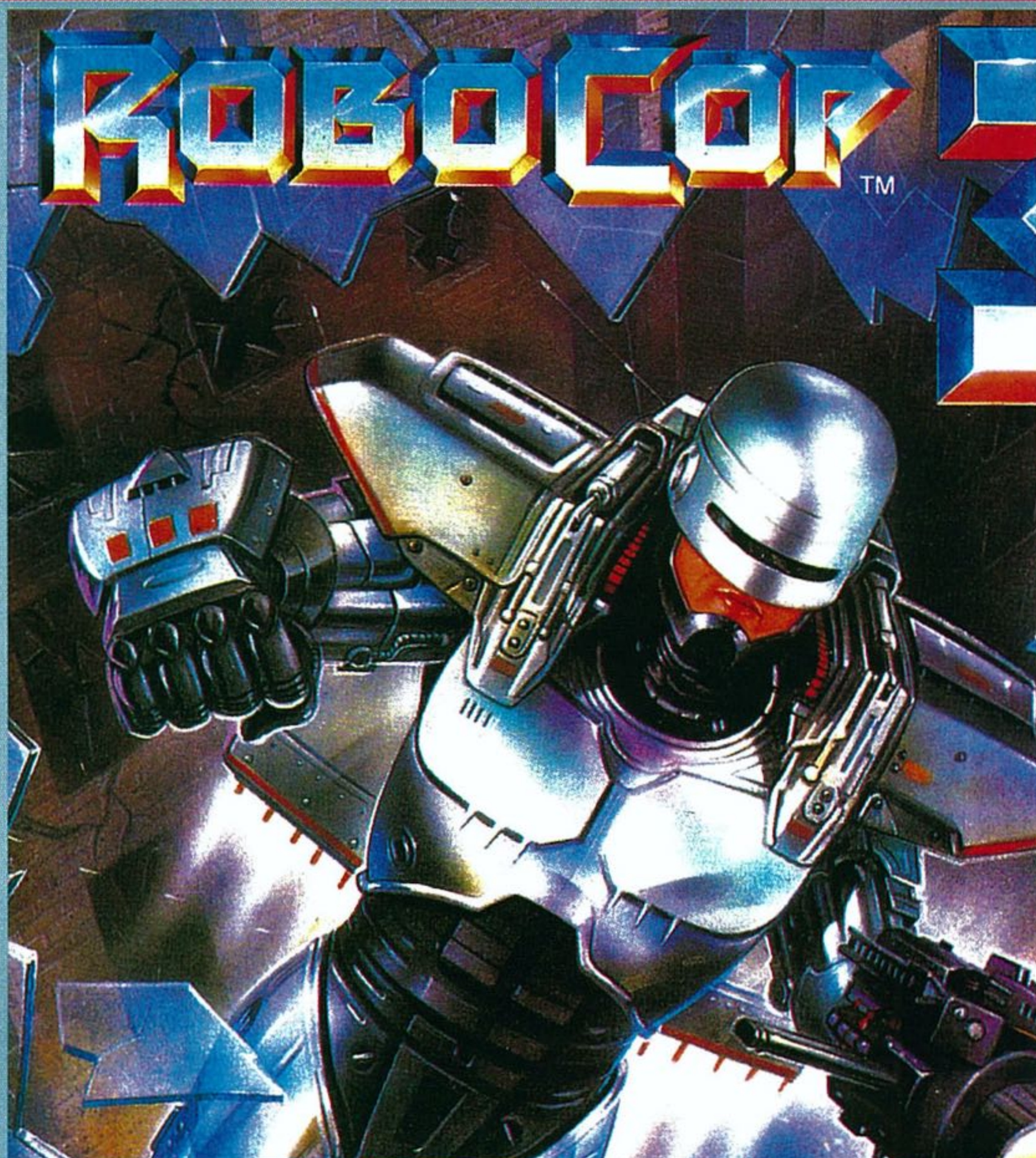
Une très bonne conversion de Turrican II qui vous entraîne dans des combats futuristes. Moi j'aime !





# REVIEW

**A** lors que le film n'est toujours pas sorti dans nos salles, Ocean nous propose d'enfiler une nouvelle fois l'armure de ce justicier du futur. L'OCP a été rachetée par des magnats japonais qui ont remplacé les forces de police par des super-robots. Hélas ! les nouveaux maîtres de l'OCP sont loin de ressembler aux gentils programmeurs de chez Nintendo. Ils ne sont pas venus avec leurs bobs et leurs appareils photo mais avec la ferme intention de régner sur Detroit en véritables despotes. Leurs robots, appelés "policiers de la Réintégration", ont été programmés pour expulser tous les citoyens américains afin que la ville devienne un petit Japon en Amérique. Les habitants de Detroit ne l'entendant pas de cette oreille, des forces rebelles luttent contre les envahisseurs. Il n'en faut pas plus pour que Robocop reparte en guerre contre le crime. Armé de votre pistolet, vous allez devoir traverser les rues de Detroit en combattant des punks puis enfilez votre jet-pack pour combattre des robots Rehabs en évitant les obus tirés par des chars d'assaut. Passé ce cap, il vous faudra alors traverser des égouts et affronter Otomo, un robot ninja particulièrement destructeur, délivrer vos amis Keiko et Marie puis détruire les bâtiments de l'OCP. Au fil des tableaux, vous récupérerez des armes de plus en plus puissantes, comme un pistolet à trois canons, un fusil laser, un lance-flammes et un lance-roquettes. Vous devez surveiller avec attention votre barre de vie ainsi que la réserve d'essence du jetpack, car le challenge est de taille.



N'ayez pas peur de gaspiller vos munitions. Les adversaires sont nombreux.

## COMMENTAIRE

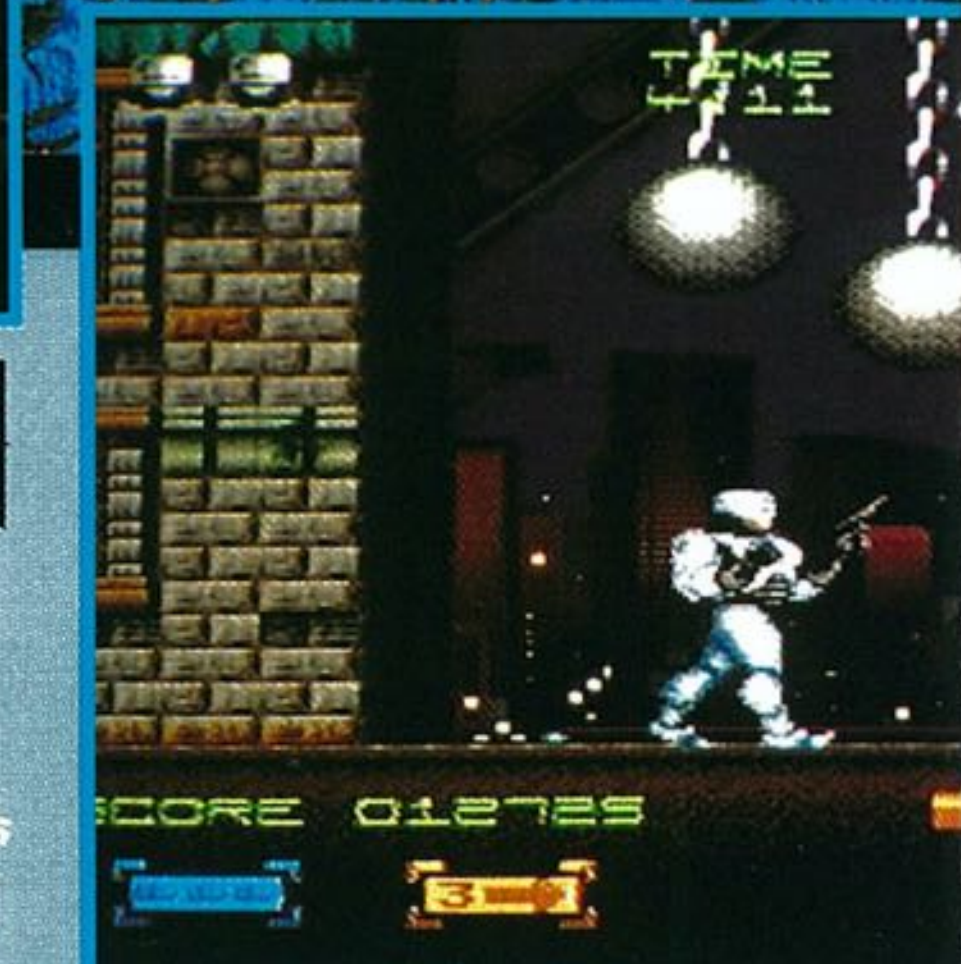
Pour ma part, Robocop 3 m'a déçu : à peu de chose près, on retrouve la version du premier, sorti il y a plus de deux ans. Même système de routine, démarche lourde, mouvement imprécis, manipulation difficile, musique nulle... Mais le véritable problème de ce jeu, c'est la totale incohérence avec le film. Plutôt que d'adapter la version micro, Ocean s'est contenté de reprogrammer pitoyablement la version arcade du premier Robocop, avec quelques routines en plus. Vraiment décevant. Seul point positif, les bruitages assez réalistes dans l'ensemble. Pour résumer, trop difficile et trop répétitif, Robocop 3 n'accroche pas.



Il vous faut détruire cette moto très vite avant qu'elle ne vous écrase.



Ces satanés robots vous lanceront des grenades qui sont aimantées par votre carapace de métal. Détruisez-les le plus rapidement possible.



Ne restez pas trop longtemps, sinon vous ne dirigerez plus que la boîte de sardines.



EDOUARD



# REVIEW



Conservez des munitions pour la fin du premier niveau, car une fourgonnette viendra débarquer de nombreux ennemis.

Votre héros n'est pas invincible.

Pour éliminer ces robots volants : le fusil laser.



La possibilité de tirer en l'air vous sera utile pour éliminer les soucoupes volantes.



Dès que vous aurez passé les plates-formes, un robot japonais vous sautera sur le poil (d'acier).

Pour sauter de plate-forme en plate-forme, mettez-vous à l'une des deux extrémités et anticipez bien votre saut.



## TIP !

NE VOUS ATTARDEZ PAS AUX ALENTOURS DES ROBOTS LANCEURS DE BOMBES OU DÉTRUISEZ-LES TRÈS RAPIDEMENT. AVANT DE PASSER SUR UNE CAISSE DE MUNITIONS, SÉLECTIONNEZ BIEN L'ARME QUE VOUS DÉSIREZ RECHARGER. UNE FOIS DANS LES AIRS, SURVEILLEZ BIEN VOTRE NIVEAU D'ESSENCE.

Les images de présentation sont vraiment magnifiques. Admirez les reflets métalliques de l'armure.

Tout au long de votre parcours, vous rencontrerez divers bonus de ce style. Le "E" remonte votre barre d'énergie et le "+" augmente votre score.







# REVIEW

A chaque niveau, vous perdrez vos armes gagnées précédemment. A vous de les retrouver.



Les graphismes sont vraiment superbes.

Ce monte-charge vous conduira au toit.



Un ennemi vient de vous lancer une roquette. Utilisez le fusil laser.



## COMMENTAIRE



ROCKET

Si vous aimez recommencer un niveau cinquante-six fois avant de réussir à le passer, Robocop 3 me paraît être le jeu idéal. Tout d'abord, vous constaterez avec horreur que le premier tableau est un infâme

plagiat du premier niveau de Robocop 2. Il suffit d'avancer tout droit en tuant les méchants qui vous canardent et les robots qui vous lancent des bombes impossibles à éviter, et cela devient très vite stressant. Après avoir enfin réussi à passer les deux premiers niveaux, vous enfilerez votre jet-pack et pourrez vous identifier à Super Robocop (il ne manque que la cape avec le logo de la planète Krypton). Je reconnais que les graphismes et les effets sonores sont à la hauteur de la Super Nintendo. Néanmoins, chaque niveau est très dur et il faut recommencer au début dès que vous mourez. A moins d'être un fanatique, Robocop 3 paraît voué à tenir lieu de support aux toiles d'araignée. Heureusement que je n'avais pas un marteau à portée de main lorsque je l'ai testé.



Ici, les choses vont commencer à se corser. Saisissez-vous du fusil laser, il vous sauvera la mise.



Si vous tirez sur les caisses de munitions, ces dernières exploseront. C'est à vous de faire preuve de précision.

# ROBOCOP 3

EDITEUR : OCEAN

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1  
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Ultracourte puisqu'elle ne compte que deux images d'écran. Robocop est magnifiquement représenté.

GRAPHISMES 88%

Les sprites sont détaillés et très bien animés. Les décors sont très beaux. Super Nintendo oblige.

ANIMATION 72%

Ocean nous a habitués à mieux!

BANDE-SON 75%

Les superbes musiques ont été tirées du film mais elles sont vite répétitives.

JOUABILITE 80%

Le contrôle est parfait. Il vous faudra anticiper vos sauts si vous ne voulez pas vous retrouver à la casse.

DUREE DE VIE 75%

Les inconditionnels ne sont pas près de le finir. Les autres délaisseront le jeu très vite.

INTERET 53%

La réalisation est excellente mais le challenge, trop dur, en décevra beaucoup.



# les

# STICKSTARS

# arrivent



BATMAN RETURNS



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

BART  
SIMPSON™



THE SIMPSONS TM & © 1992 20 TH C. FOX F. C.  
All Rights Reserved

ALIEN³



ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation

TERMINATOR 2  
JUDGMENT DAY



TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved.  
Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

**Les "Stickstars"**  
sont des joysticks ergonomiques  
à contrôle directionnel 8 positions  
avec touches de mise à feu hyper-sensibles.

Produits sous licences  
officielles d'exploitation

**CHEETAH**



**ALTAI**

B.P. 618 - 95196 GOUSSAINVILLE - Tél. : (1) 39 88 24 31 - Fax : (1) 39 88 52 36

**Disponibles en versions compatibles  
pour Nintendo 8 bits, Atari, Amiga, PC,  
Sega 8 bits, Sega Mega Drive, etc.**

**En vente chez les revendeurs spécialisés et en  
Grands Magasins (MAMMOUTH - Groupe COFRADEL)  
et réseau NOVISSIMA.**





# REVIEW

Il y a quelques jours, un droïde — modèle D2R2 — a sonné à la porte de mon appartement. Il cherchait la princesse Leïa et a été très déçu d'apprendre que la précédente locataire de mon appartement-placard à balais avait déménagé pour un autre système solaire depuis déjà deux ans. Il était tellement perturbé qu'il a oublié une espèce de boîte dans l'entrée. Je l'ai ramassée. Puis, trouvant qu'elle ressemblait étrangement à une cartouche de jeu, j'ai essayé de l'introduire dans une SFC. Miracle! ça marchait! J'ai ainsi pris connaissance d'une sorte de carnet de bord de Luc (Skywalker, pas Lucky Luc!). Il expliquait qu'après la prise en chasse de son appareil par un croiseur impérial, il avait dû se réfugier sur une petite planète. Après avoir échappé aux dangers du désert de sable, il avait retrouvé son robot C3PO, pris d'assaut l'un des énormes blindés des petits hommes des sables, conduit un glisseur, s'était battu dans un bouge mal famé, avait investi l'Etoile noire et enfin participé à la bataille finale aux commandes d'un chasseur Y-Wings! Il racontait aussi combien les bonus qu'il trouvait au cours de ses aventures lui avaient été utiles, restaurant ses réserves de vitalité et lui fournissant de nouvelles armes...

Il est encore temps de sauter pour échapper au tir du robot!



Le désert recèle de mauvaises surprises, des vers qui surgissent des tréfonds des dunes jusqu'aux scorpions des sables.



Dans le désert, il vous faudra éviter de sales bestioles et détruire les glisseurs des Jawats dans une séquence simulation/action qui fait appel au mode 7 de la SFC.



Yan Solo est également de la partie!

Les dunes de sable, repères des Jawats.



## COMMENTAIRE



BANANA SAN

L'équipe de développement de Lucas Art a réussi la performance de réutiliser quasiment toutes les scènes marquantes de la guerre des étoiles tout en recourant à un nouveau scénario. Du reste, le scénario est d'une importance limitée car l'intérêt du jeu vient de la possibilité de revivre les scènes fabuleuses du film : les poursuites en spider des sables, l'ambiance glauque du bar de l'astroport, les forces de l'empire et la délicieuse Leïa! De ce côté, on est servi. Les programmeurs ont tenté de varier au maximum les niveaux. Ainsi, dans certains niveaux, vous devrez, comme d'habitude, traverser un niveau en "lasérifiant" tout ce qui gêne votre progression. Dans d'autres, vous prendrez les commandes de divers véhicules (glisseur, vaisseau de combat...). Ami joueur, que la force soit avec toi!



# REVIEW



La séquence d'introduction montre l'attaque de votre vaisseau par les forces des ténèbres.



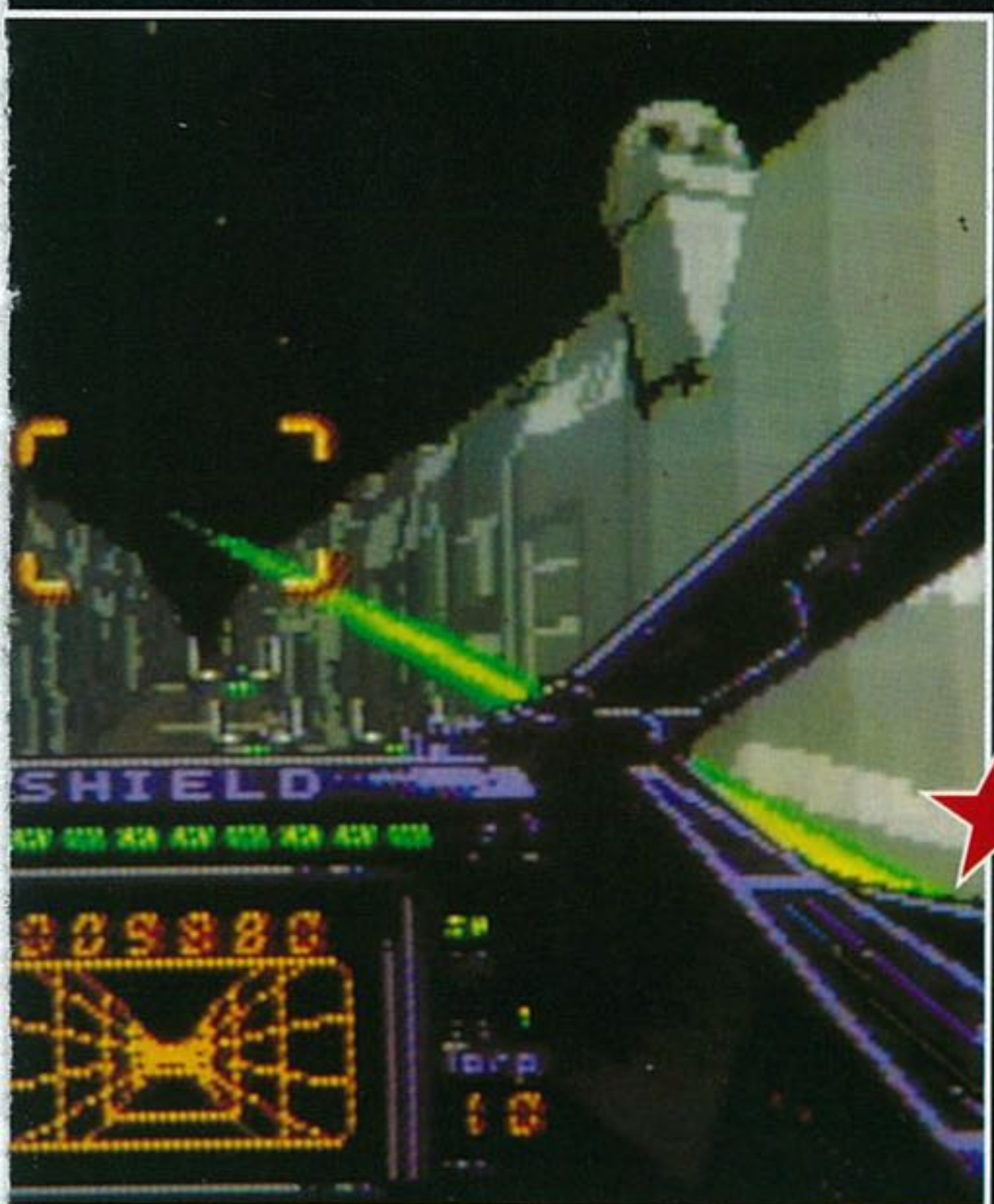
Les boss de fin de niveau sont redoutables. La plupart sortent tout droit de l'imagination des programmeurs, même si ceux-ci s'inspirent des décors et de l'ambiance du film.

# STAR WARS



Ces canons automatiques n'attendent qu'un faux pas pour vous griller.

Les barrières de laser se déclenchent à votre approche. La solution pour les passer: un roulé-boulé!

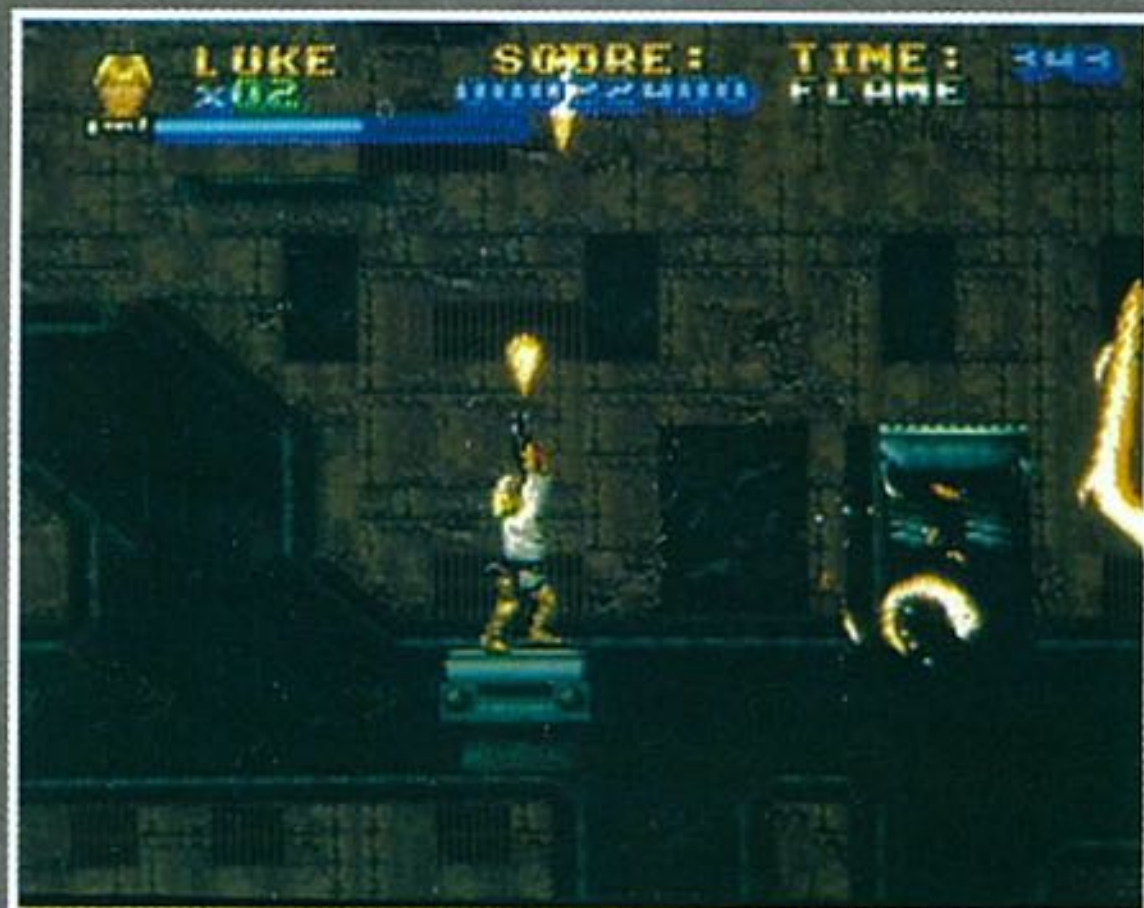


Dans ce bar mal famé, il vous faudra combattre la lie de la galaxie qui passe son temps à chercher la bagarre.

L'épisode le plus célèbre et le plus impressionnant du jeu est certainement l'attaque de l'Etoile noire. Bien au chaud dans votre chasseur, vous blastez l'adversaire, un petit sourire au coin des lèvres. Mais au cinéma, tout le monde savait que Luc s'en tirerait! Par contre, dans le jeu, les choses sont différentes: accrochez-vous au cockpit, l'étoile de la mort mérite bien son surnom!







Dans ce niveau, vous devez prendre d'assaut ce "crawler" des sables, forteresse blindée et mouvante des Jawas, avant de pénétrer à l'intérieur. Pour cela, il vous faut éliminer toutes les défenses de la machine. Ne perdez pas de temps à essayer de détruire tous les systèmes de l'adversaire: ils se régénèrent automatiquement. Puis, vous parviendrez sur le dessus de l'engin, en évitant ou détruisant les tourelles automatiques, avant de gagner une trappe d'accès.



## COMMENTAIRE



KANEDAN KUN

Super Star Wars, grâce à des décors splendides, réussit parfaitement à nous faire revivre les scènes épiques du film. On y retrouve les différents protagonistes de la Guerre des étoiles, plus quelques nouveaux venus, surtout en ce qui concerne les boss de fin de niveau. Luc est très maniable, notamment grâce à la possibilité qu'il a de faire feu très rapidement dans tous les sens, tout en courant ou sautant. A côté de ces points positifs, on ne peut

que regretter la gestion des sprites, qui manque de rigueur, et une difficulté mal dosée, la barre étant placée un peu haut.

Mais l'essentiel est ailleurs: la magie de Georges Lucas est aussi prenante dans le jeu que dans le film!



## BONUS



Il existe deux sortes d'épées laser. La première regonfle votre vitalité alors que la seconde vous sert d'arme, au même titre que votre laser de base.



Votre arme de base, le laser, a une puissance moyenne.



Cette arme est un blaster qui tire des boules de feu dévastatrices.



**EDITEUR : JVC**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : DECEMBRE**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 3**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : OK**



**PRESENTATION 78%**

Le jeu est plein écran et les informations affichées sont claires.

**GRAPHISMES 93%**

Reprenant les différents décors du film, ils sont superbes.

**ANIMATION 87%**

L'animation de Luc est très satisfaisante.

**BANDE-SON 89%**

Retrouvez les envolées lyriques du film!

**JOUABILITE 76%**

Domage que certains sprites de l'adversaire surgissent à l'écran d'une façon peu logique!

**DUREE DE VIE 73%**

Les niveaux sont nombreux et variés, mais plutôt courts!

**INTERET 88%**

Le principal attrait de Super Star Wars provient de l'ambiance du film. On revit ainsi les grands moments de cette œuvre et cela, malgré une réalisation inégale, n'a pas de prix!



**TE Par correspondance**

## LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

**Signature**

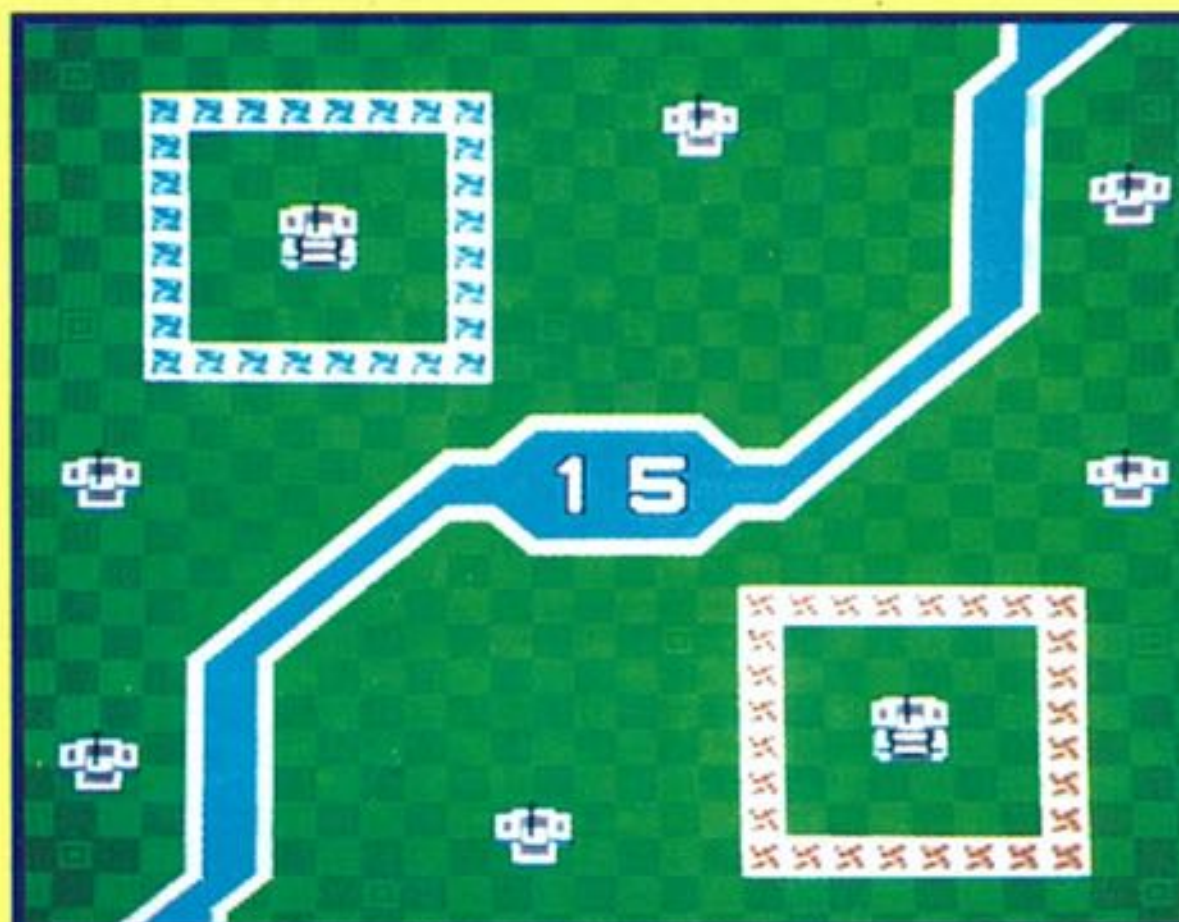




**D**ans Rampart, pas de scénario débile servant de prétexte à la violence. On est ici pour s'éclater, ou plutôt pour éclater les constructions et engins de guerre de son voisin. En gros, il s'agit d'un jeu mélangeant wargame, arcade et réflexion. En effet, bien que ce soit un jeu de guerre représenté de façon traditionnelle, il est simplifié au maximum pour permettre une rapidité d'action sans aucune mesure avec les autres jeux du même genre. De plus, la phase de reconstruction évoque fortement un célèbre jeu de réflexion. Le jeu se décompose de la manière suivante: après avoir eu une vision globale des environs, vous avez la possibilité de prendre le commandement de votre artillerie afin d'arroser vos gentils ennemis de boulets (n'ayez pas de scrupules, ils font de même). Ensuite vient la fameuse phase de reconstruction, laquelle est absolument nécessaire à votre survie, puisqu'une seule brèche suffit pour que votre château et vos canons deviennent inutilisables. Il est aussi possible de relier les châteaux voisins en les protégeant de murailles, ce qui permet de multiplier le nombre de vos canons. On peut également utiliser de gros canons, qui rendent le terrain impraticable pour un certain temps, et des ballons de propagande pour enrôler les troupes ennemies. Cette phase s'inspire avec bonheur de Tetris: pour reconstruire, vous n'avez pas le choix entre plusieurs pièces, elles arrivent aléatoirement! Bien qu'on puisse les orienter, le temps limité augmente le défi. Souvent, il ne vous manque plus qu'une pièce pour boucher un trou insignifiant dans votre forteresse, et cela suffit pour perdre votre terrain! Bien sûr, de nombreux obstacles naturels gênent la reconstruction et, dans le mode solitaire, les bateaux peuvent débarquer des troupes qui s'attaquent aux murailles. Il existe aussi un challenge Round, pour le "fun", qui propose dans un temps limité d'entourer le plus grand nombre de châteaux.



*Et plouf! Ce galion a eu l'excellente idée de se placer tout près de mes canons!*

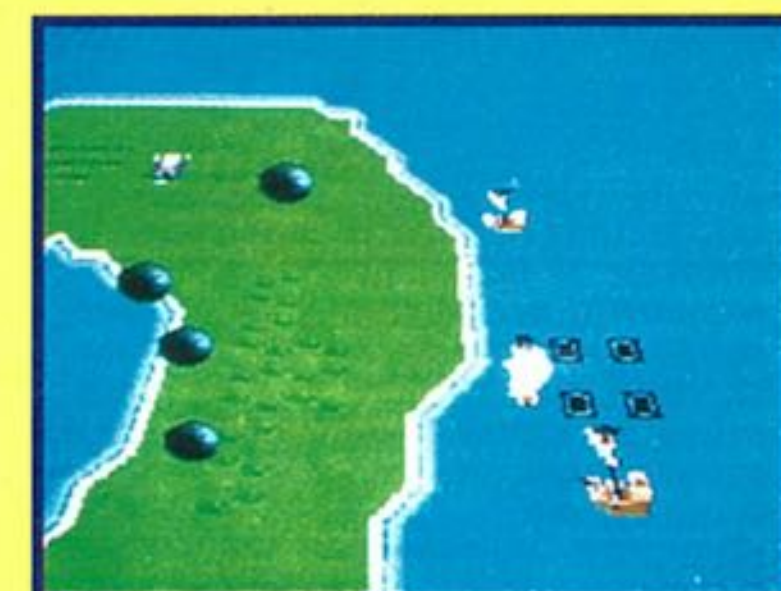
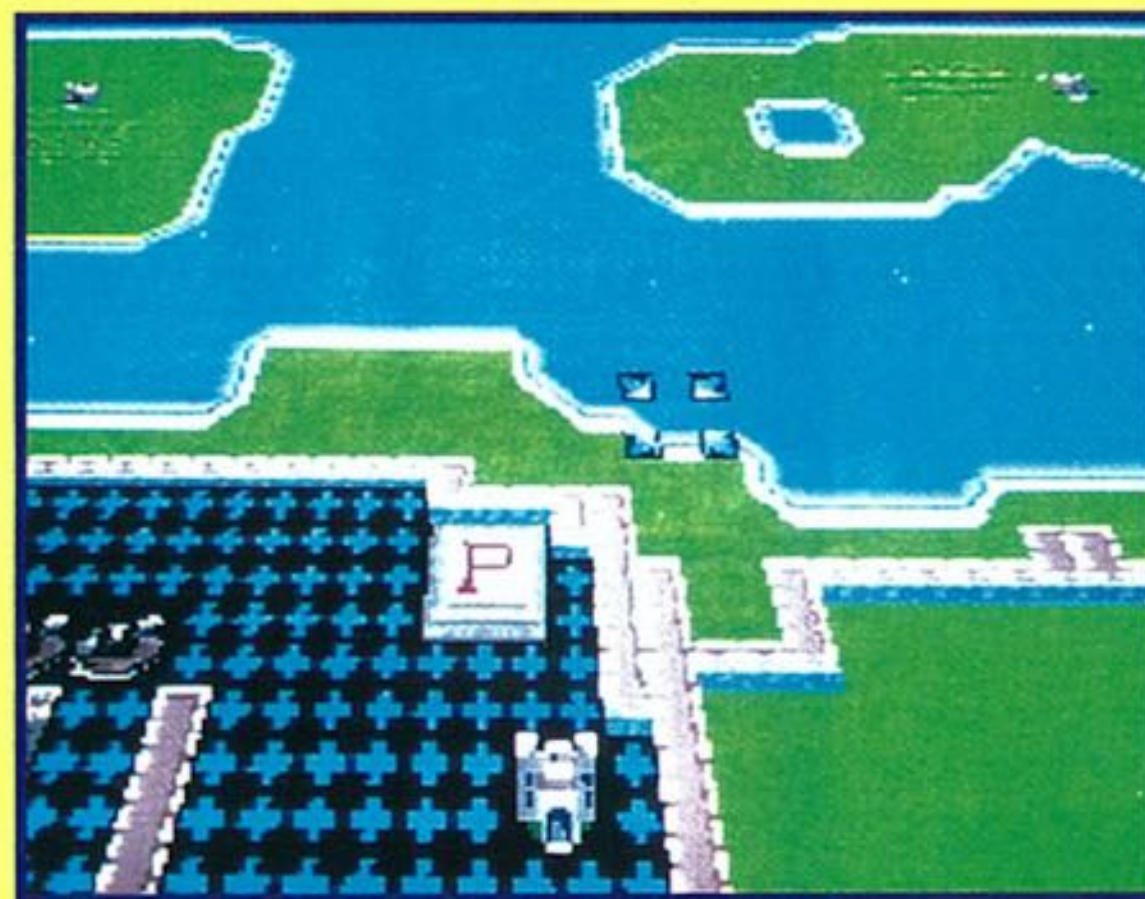


*Vous n'avez que quelques secondes pour choisir votre forteresse. Il est en effet très important de ne pas la placer près des côtes car les murailles qui longent le littoral sont trop exposées au tir de l'ennemi. De plus, le choix des pièces au moment de la reconstruction ne correspondra pas toujours à vos besoins.*



*Il faudra d'abord penser à placer les canons autour de votre château. Ainsi, les troupes terrestres ennemies ne pourront le conquérir.*

# RAMPART

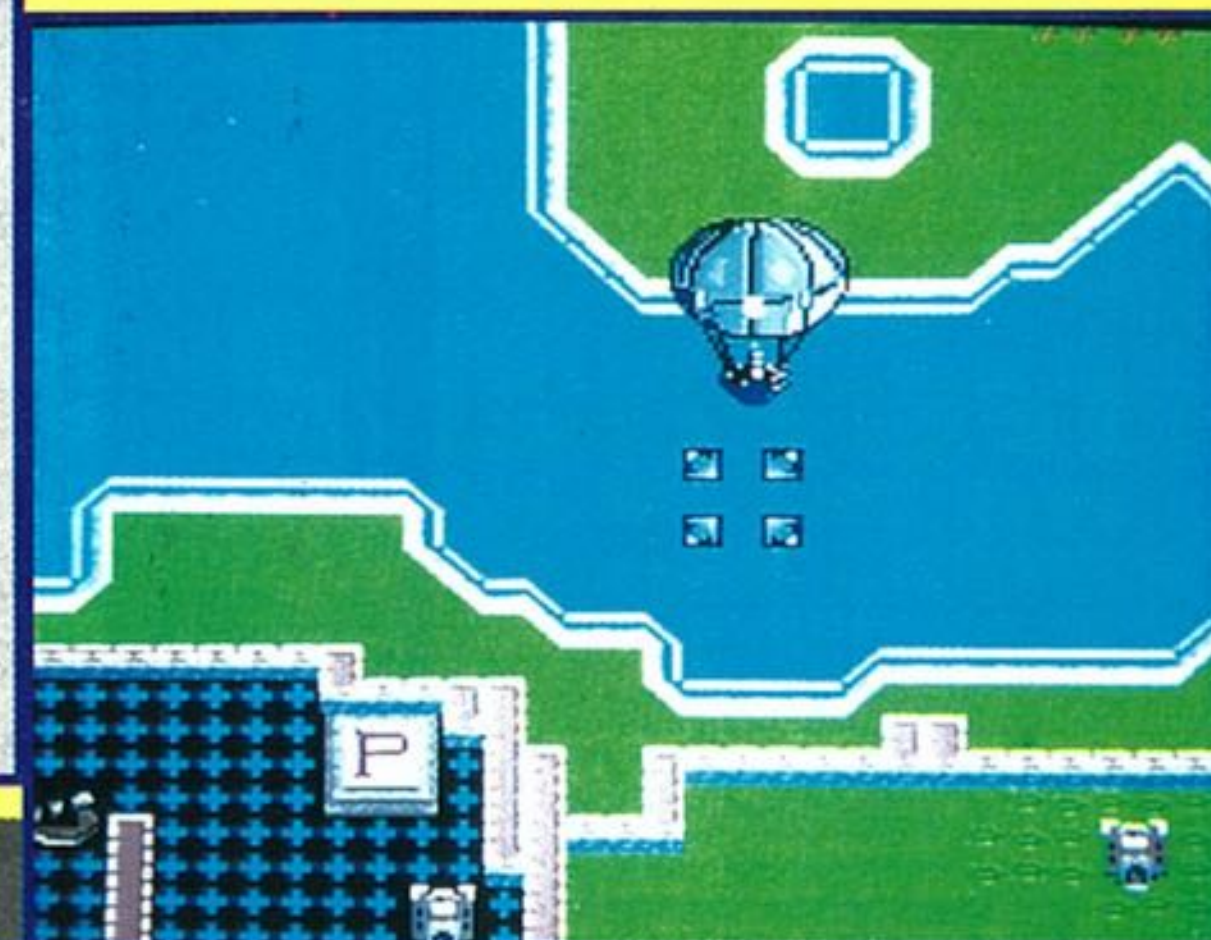


*Un tir de canon fourni sera nécessaire pour couler les navires gris. Ce sont les seuls qui peuvent débarquer des troupes sur votre île. Comme ils sont en perpétuel mouvement, il ne sera pas aisé de prévoir le point d'impact des boulets.*



*Bien que mes boulets prennent un temps considérable pour parvenir de l'autre côté de l'île, je crois que, cette fois-ci, mon tir fera mouche!*

*Après avoir rallié quelques châteaux et donc obtenu davantage de terrain, vous pouvez soit positionner trois canons supplémentaires, ou un seul canon de plus forte puissance, soit lancer un ballon de propagande. Je m'explique: en l'envoyant par exemple sur un navire ennemi, vous avez la possibilité de vous en faire un allié au tour suivant.*





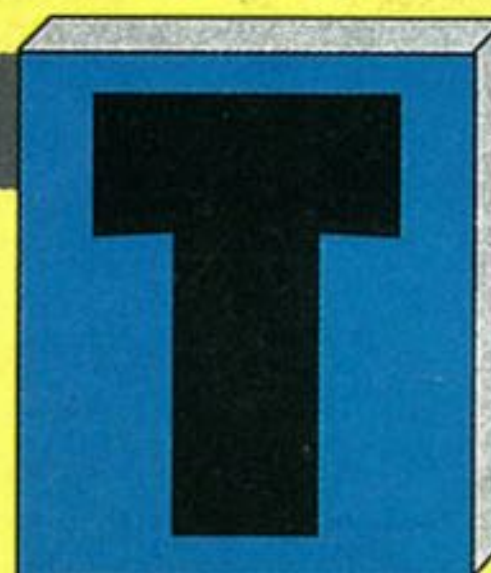
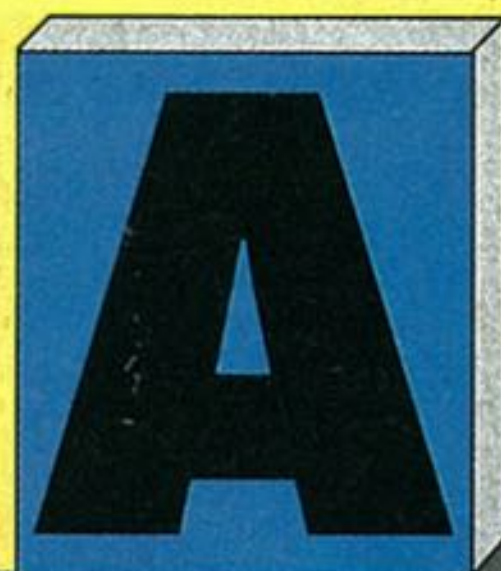


**BUILD AND REPAIR**

Avant chaque tour, vous disposez d'une vision globale du terrain de jeu, ce qui vous permettra de repérer la position de vos ennemis.



Les niveaux élevés du jeu à deux sont parsemés de villages. Si vous les entourez de murailles, ils ne vous poseront pas de problème. En revanche, si vous avez la malencontreuse idée de construire par-dessus, ils vous attaqueront sans pitié.



Ce tour-ci, les navires ont préféré s'en prendre à mes murailles plutôt qu'à mes beaux canons tout neufs.



S'ils ont la chance de s'en tirer après ces coups de canon, je leur en réserve d'autres qui leur seront fatals!

**COMMENTAIRE**



**DOUGLAS**

Traînant, comme à mon habitude, dans les salles d'arcade les plus obscures, je remarquai un beau jour un jeu dénommé Rampart, le dernier bébé d'Atari Games. M'attendant à un classique beat-them-all, quelle ne fut pas ma stupéfaction de découvrir une sorte de wargame pouvant se jouer à plusieurs et au joystick! Revenu — difficilement — de ma surprise, j'examinai attentivement la démo qui se déroulait devant mes yeux emplis d'espoir. Ayant préalablement digéré les règles, élément primordial pour ce genre de jeu, je me suis donc empressé d'utiliser force pièces d'argent sonnantes et rébuchantes, et cela pour mon malheur... En effet, après avoir mené ma campagne pendant une durée indéterminée, je me suis retrouvé à court de monnaie! Imaginez dans quel état j'étais quand j'appris sa sortie prochaine sur micros et consoles! Pour la version SNES, je formulerais pourtant deux reproches : l'utilisation du mode 7 (l'option Super) n'apporte rien au jeu et la difficulté n'est pas toujours bien dosée. Heureusement, le plaisir est toujours au rendez-vous et c'est le principal!



**EDITEUR : EA**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE/DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : —**

**SAUVEGARDES : MOT DE PASSE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : BON MOYEN**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 53%**

Le titre et une musique précèdent des options variées.

**GRAPHISMES 20%**

De ce côté-là, c'est une grosse déception : à peine digne d'une NES.

**ANIMATION 55%**

Assez quelconque, ce genre de jeu ne demande aucune prouesse technique.

**BANDE-SON 60%**

De bonnes musiques, dans le genre médiéval, et des bruitages bien choisis.

**JOUABILITE 77%**

Dans le feu de l'action, le joystick tient bon. Toutefois, il apprécie beaucoup moins le mode 7.

**DUREE DE VIE 80%**

C'est un jeu attachant malgré ses défauts. L'option 2 joueurs permet de renouveler le challenge.

**INTERET 85%**

Un jeu "canon" qui combine arcade et stratégie. L'un des meilleurs jeux du genre, jusqu'à la prochaine version!





Certains pièges, comme cet "écrase-lemmings", sont dissimulés dans les décors. Vous ne les découvrirez qu'après que vos malheureux protégés seront tombés dedans. Il faudra trouver un autre chemin, plus sûr, mais plus long.

### L'ESPRIT DE SACRIFICE

Si vous voulez franchir les tableaux les plus délicats, il vous faudra apprendre à sacrifier quelques-uns de vos petits protégés. En effet, mieux vaut sacrifier au bon moment un ou deux lemmings plutôt que d'en perdre un grand nombre dans un moment de panique. Avant chaque tableau, notez bien le pourcentage de lemmings qu'il vous faudra sauver (50%, 88%, ou 99%), et déduisez-en le nombre de bestioles que vous pourrez sacrifier en les désignant comme "blockers" ou en les faisant exploser. Bien entendu, cette stratégie sera inutilisable dans les tableaux les plus difficiles : ceux où il vous faudra carrément sauver 100% de lemmings. Bonne chance !

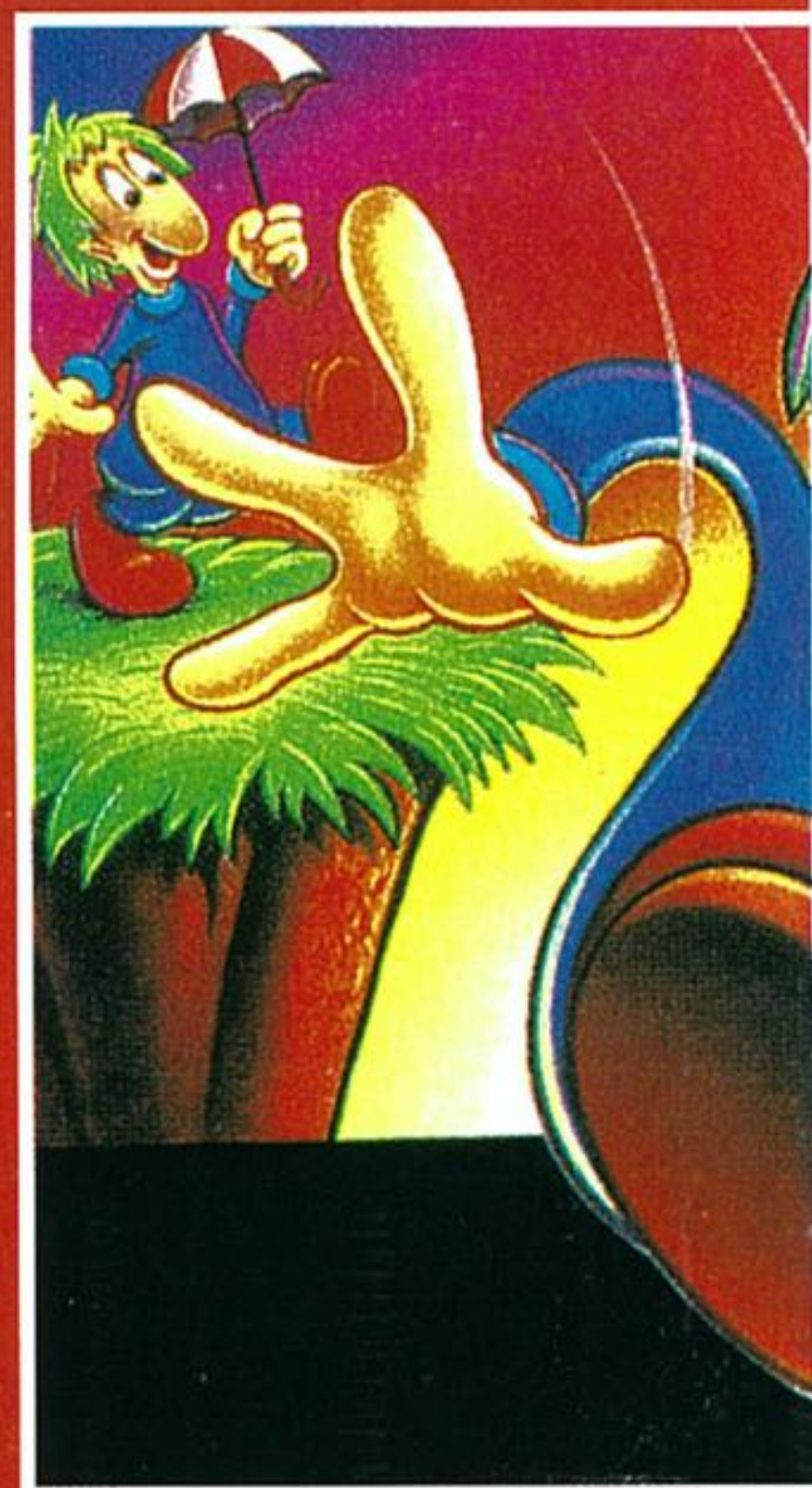
La sortie se trouve à côté de l'entrée. Vous n'aurez besoin que d'un seul petit "blocker" pour sauver tous vos lemmings.



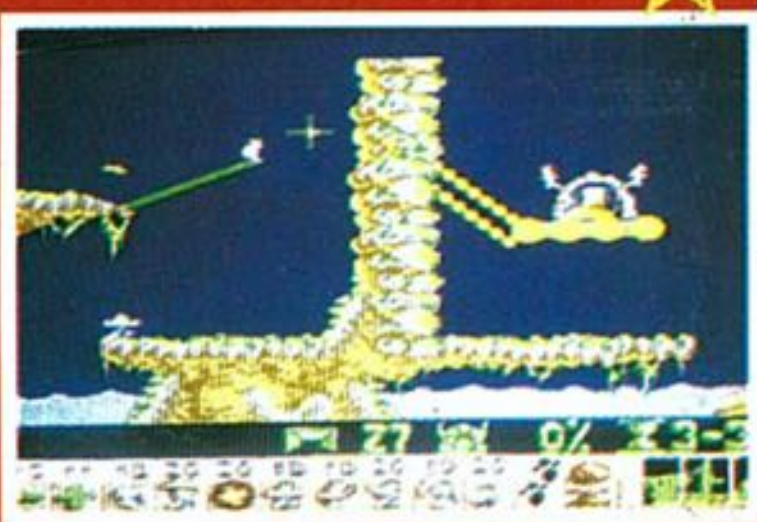
A l'instar de King Kong, qui "revient et qui n'est pas content", les lemmings reviennent... et ils sont toujours aussi stupides ! Totalisant à eux tous l'équivalent du quotient intellectuel d'un joueur de foot, les lemmings continuent en effet de foncer tête baissée dans les pièges les plus dangereux. Heureusement, vous êtes là pour jouer les nounous et sauver les malheureux inconscients d'une mort certaine en utilisant avec astuce une série d'icônes qui vous permettent de donner des ordres à certains d'entre eux (grimper, creuser, construire des escaliers, stopper ses camarades, sauter en parachute, etc.). Après leur triomphe sur la plupart des micros, les lemmings s'attaquent donc maintenant à la Megadrive à travers cent quatre-vingts tableaux, répartis en six niveaux de difficulté.



Si le premier niveau de difficulté ("Fun") sert plutôt d'échauffement, les choses se corsent très vite dans les niveaux suivants ("Tricky" et "Mayhem"), mais les programmeurs ont gardé le meilleur pour la fin, en ajoutant deux niveaux inédits : "Sunsoft" et "Present", qu'on ne trouvait pas dans les versions micro. Vous connaîtrez les pires difficultés et devrez vous débrouiller pour sauver un maximum de lemmings (parfois jusqu'à 100%) en un temps sévèrement limité et avec un nombre d'outils réduit au strict minimum. Pour couronner le tout, un mode deux joueurs vous permet d'affronter un de vos copains par lemmings interposés, chacun essayant de sauver le plus grand nombre possible de ses petits protégés tout en exterminant ceux de son adversaire. Comme si ce n'était pas assez difficile de maintenir ces maudites bestioles en vie !



Les deux nouveaux niveaux de difficulté sont ardues, et mieux vaut avoir de l'expérience en matière de sauvetage de lemmings si vous voulez vous en sortir sans trop de casse !



### COMMENTAIRE



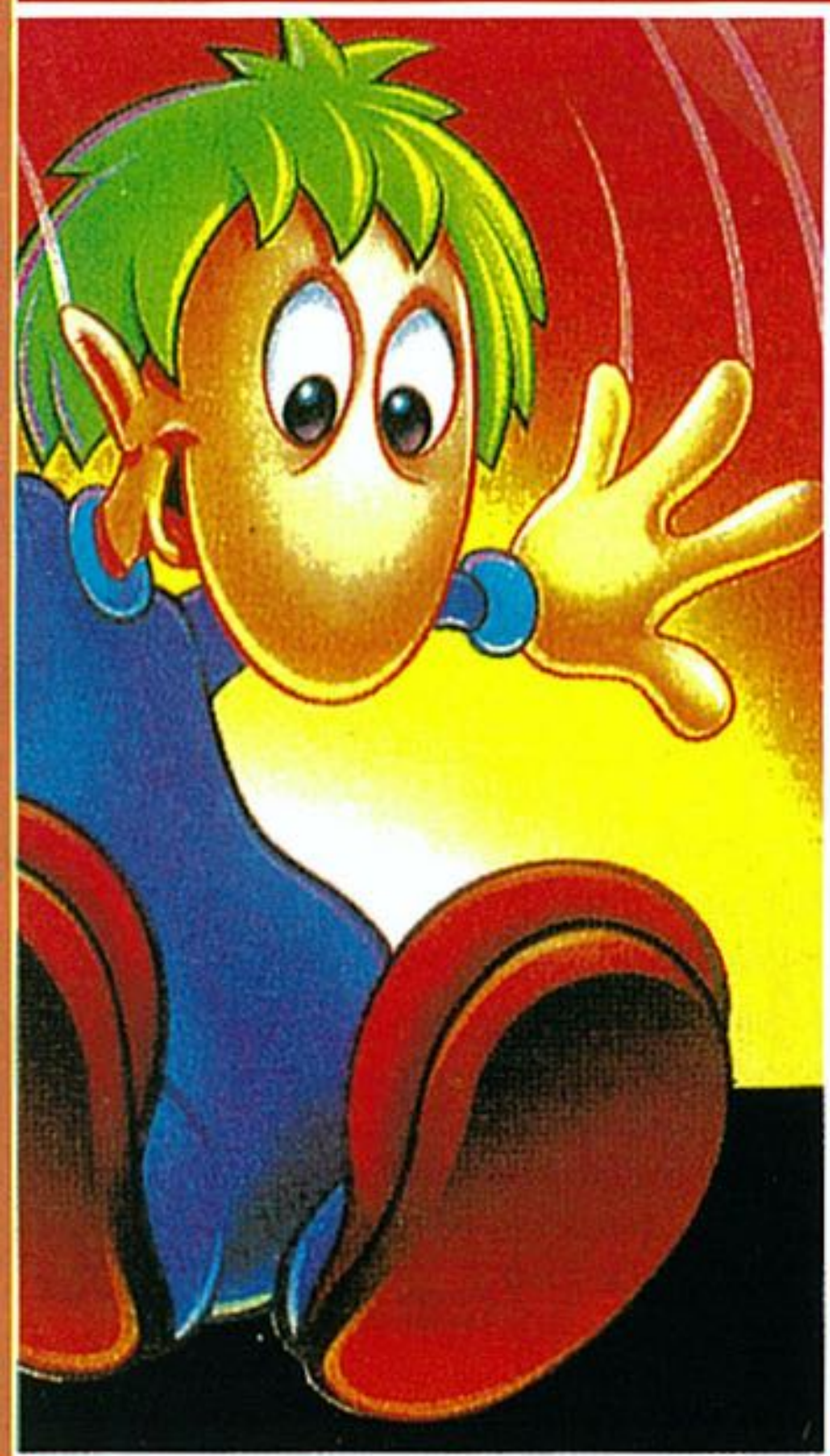
MORGAN

"Maman, les petits lemmings qui n'ont pas de pot sont-ils très bêtes ?" Et revoilà les gentils bonshommes verts sur Megadrive, sortis à l'origine sur micro. Cette précédente version disposait d'un très gros avantage : le maniement à la souris. Mais n'ayez crainte, on s'habitue très vite au joystick, qui permet de contrôler toutes les options sans avoir à déplacer le curseur d'un bout à l'autre de l'écran. Côté réalisation, c'est une splendeur ! La bande-son est une des meilleures que j'ai pu entendre sur Megadrive, et l'animation est toujours aussi fluide. Les graphismes, eux, n'ont pas été retouchés, et c'est tant mieux !





## REVIEW

LEMMINGS  
CONTRE LEMMINGS!

Le mode deux joueurs existait déjà dans la version micro de Lemmings, mais nécessitait l'emploi de deux souris, ce qui s'avérait relativement peu pratique. En jouant avec deux joysticks, sur un écran divisé en deux, vous pourrez tenter de guider les lemmings de votre équipe (en vert) jusqu'à votre base, tandis que votre adversaire tente de faire de même avec les siens (en bleu). Si vous ne pouvez pas donner d'ordres aux lemmings ennemis, rien ne vous empêche en revanche d'envoyer les vôtres semer la pagaille sur le terrain adverse en creusant à tout va ou en détruisant les constructions savamment élaborées par l'ennemi!



Lorsque la progression des lemmings ne pose pas trop de problèmes, c'est le temps qui est sévèrement limité... Ici, pas le temps de réfléchir, et la moindre erreur vous fait perdre de précieuses secondes.

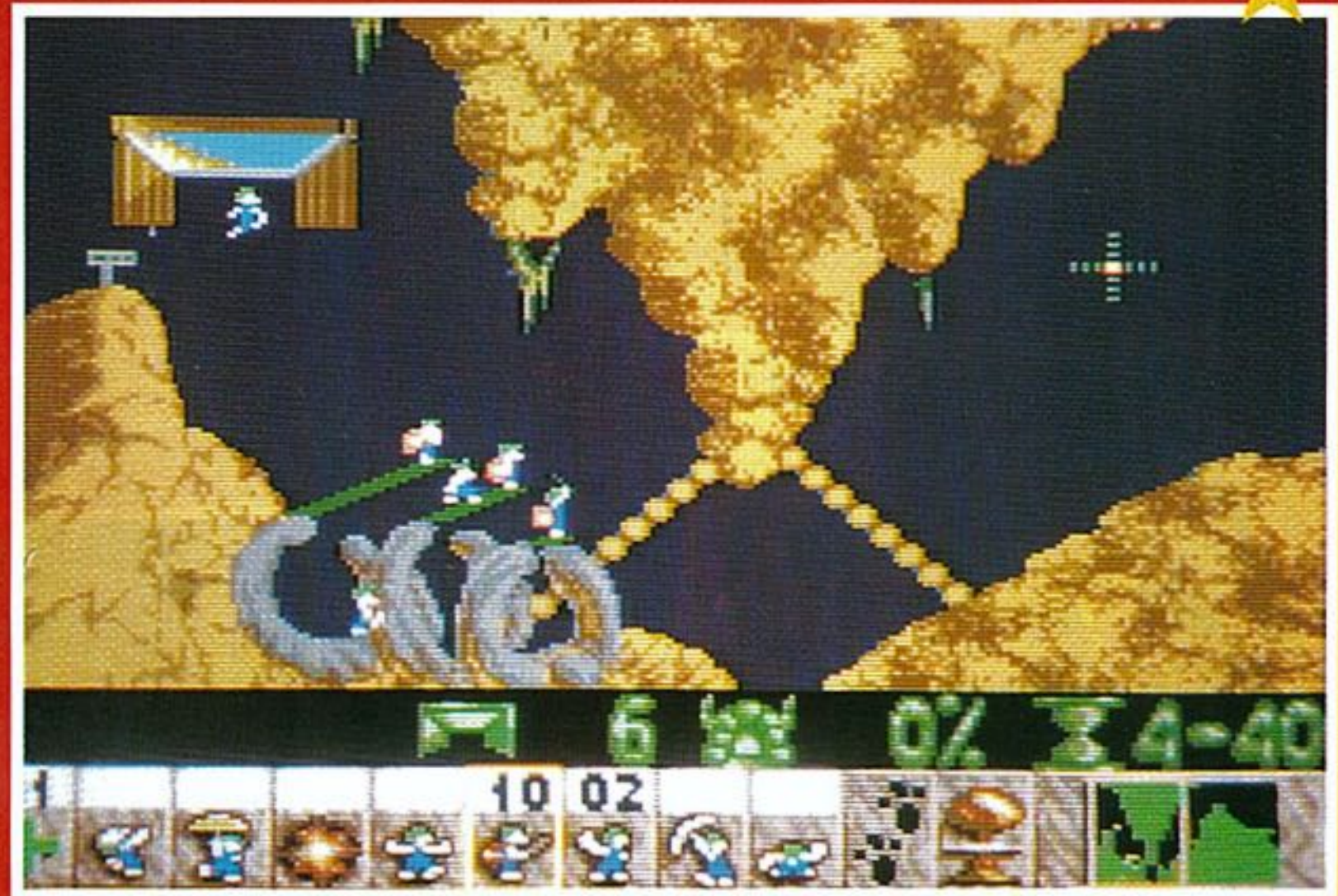
Le niveau "Sunsoft" propose lui aussi quelques énigmes plutôt corsées que les amis des lemmings auront du mal à résoudre... Le pourcentage de "pertes" autorisé est très faible et vous disposez de bien peu d'outils.



Parmi les nouveaux tableaux, une mystérieuse pyramide égyptienne qui, au premier abord, semble plutôt simple à traverser... Mais méfiez-vous de ces petites fissures que l'on aperçoit à peine, mais dans lesquelles vos lemmings ne manqueront pas de tomber!



Le niveau "Fun" est le plus facile... Profitez-en pour vous familiariser avec le maniement des lemmings et vous entraîner à réagir le plus rapidement possible.



Les parties à deux sont souvent sanglantes car votre adversaire ne se contentera pas de sauver ses propres lemmings, il essaiera d'exterminer les vôtres!





# MEGADRIE

## REVIEW

Comment éviter à vos chères têtes vertes de griller dans les flammes ? Ici, tout est affaire de "timing".



Toujours aussi stupides, les maudites bestioles se jetteront avec la plus totale insouciance dans les pièges les plus dangereux... A vous de jouer pour éviter la catastrophe !



Un tableau particulièrement difficile, dans lequel il vous faudra sauver 88% de lemmings à l'aide d'une poignée de poseurs d'escaliers.



### COMMENTAIRE



HOMER

Décidément, on ne se lasse pas des lemmings... J'ai retrouvé avec plaisir les bonnes vieilles stratégies que j'avais mises au point quelques années plus tôt, et j'ai découvert de nouvelles manières de finir

certain tableaux. Cette version Megadrive mettra vos qualités de joueur à rude épreuve en exigeant tour à tour de l'astuce, de la réflexion, des réflexes, de l'imagination ou de la rapidité. Même les "pros" qui avaient réussi à finir la version micro auront du mal à venir à bout des deux nouveaux niveaux, et le mode deux joueurs, beaucoup plus pratique avec deux joysticks, assure au jeu une durée de vie quasi illimitée. Bref, sur Megadrive comme sur toutes les machines sur lesquelles il a été adapté, Lemmings est une réussite !

Le jeu propose cent quatre-vingts niveaux, dont soixante inédits sur micro... De quoi s'arracher les cheveux !



EDITEUR : SUNSOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : INFINI

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Vous pourrez apercevoir les lemmings en gros plan pendant l'intro... J'ai peut-être rêvé, mais il m'a bien semblé qu'ils avaient les yeux un peu plus bridés que d'habitude !

GRAPHISMES 85%

Les décors sont jolis et les personnages, bien que petits, sont très réussis.

ANIMATION 87%

Malgré leur taille minuscule, les bestioles sont remarquablement bien animées.

BANDE-SON 75%

Les bruitages sont un peu faibles, mais les musiques sont variées.

JOUABILITE 87%

Excellente... Le joystick s'avère même plus pratique que la souris, employée dans les versions micro.

DUREE DE VIE 80%

Il vous faudra pas mal de temps pour visiter les 180 niveaux du jeu, et il existe une infinité de façons d'en venir à bout !

INTERET 95%

Original, drôle, bien réalisé, fascinant... Aucun doute, Lemmings est un des classiques indémodables de la micro !



## LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

## C+ 15



Le légendaire jeu de football est désormais disponible sur la Super Nintendo. On connaissait déjà le jeu sur Master System, Game Gear, Game Boy et NES, mais on attendait avec une certaine impatience sa conversion sur la console 16 bits de Nintendo. Première constatation, il y a peu de différence entre les jeux NES et Super Nintendo. Les options sont identiques, à savoir le réglage du temps, les différentes coupes européennes (les noms des joueurs ne sont pas toujours respectés), les séquences au ralenti, le choix des tactiques, vitesse de jeu... C'est le minimum requis pour qu'un jeu de football soit intéressant. On retrouve le célèbre scrolling multidirectionnel avec vue plongeante sur le terrain. Pour avoir une vue d'ensemble du match, un radar s'affiche en haut à gauche de l'écran. Son utilisation deviendra indispensable lorsque vous parviendrez à maîtriser les passes et les tirs. Pour ce faire, les séances d'entraînement vous aident à préparer le mieux possible les futures rencontres. Pénaltys, coups francs avec mur, corners, rencontres à une seule équipe : l'habitude des commandes vient en jouant ! Les quatre boutons du paddle ont chacun une fonction bien définie : tirs courts, tirs longs, passes, tackles. Il ne reste plus qu'à passer de l'un à l'autre en marquant un maximum de buts !



# SUPER KICK



## COMMENTAIRE



AXEL

Je suis un fou du foot, et Kick Off est le jeu sur lequel j'ai passé le plus de temps. Que ce soit sur micro ou console, il a l'étoffe des grands hits même si, depuis peu, sa suprématie est contestée (par Sensible Soccer sur micro et Super Soccer sur Super Nintendo). Il fait partie de ces jeux qui demandent de nombreuses heures d'entraînement avant de prendre son "pied" et de pouvoir faire ce que l'on veut sur le terrain. Une fois atteint ce niveau, on l'apprécie pleinement, bien que sa réalisation graphique soit moyenne et que sa jouabilité reste difficile. Sur ce dernier point, il faut reconnaître que le paddle d'une console n'est pas l'outil le plus efficace. Toutefois, les jeux de foot sur Super Nintendo sont des denrées trop rares pour que l'on ne se satisfasse pas de ce Super Kick Off.

NOM	POS	NO	WK	4-3-3	4-2-4	4-2-2	4-4-2	5-3-2
S. AYACHE	OKP	1						
M. RUTHIE	DEF	2						
J. BARRAGE	DEF	3						
F. BENTOUNI	HID	4						
B. BURMIER	DEF	5						
B. ROMANO	DEF	6						
F. REVELLES	HID	7						
L. BERTRAND	HID	8						
J. FERRACI	FND	9						
L. FERRATGE	FND	10						
D. CLAVELLOUX	HID	11						
E. RASCHKE	DEF	12						
J. DANIELOU	HID	14						
B. GAILLOT	FND							
C. PEREZ	FND							
P. TIBEUR	FND							



Avant le match, vous préparez votre équipe. Chaque joueur dispose de ses propres qualités techniques. A vous de faire le bon choix. Domage que les noms des footballeurs ne correspondent pas à la réalité. Plusieurs tactiques vous sont proposées. Vous les choisirez en fonction de la force de votre adversaire.





## ENTRAINEMENT



L'entraînement s'avère indispensable dans Kick Off. Pour les tirs au but, la flèche vous indique l'endroit où la balle va aller. Il faut anticiper son déplacement.



Les coups francs avec mur sont difficiles à marquer. Il faut soit loper les défenseurs, soit les contourner. Donnez de l'effet à la balle juste après le tir pour être sûr de réussir.



Vous reconnaissez le footballeur que vous dirigez grâce au petit triangle bleu au-dessus de lui. En fait, c'est toujours celui qui est le plus près de la balle.

## LE FOOT SUR SUPER NINTENDO

La Super Nintendo s'ouvre petit à petit au football. Le concurrent direct de Kick Off est Super Soccer, plus axé arcade. Il présente une vue "fuyante" du terrain. Le champ de vision, très large, permet de véritables combinaisons de passes. Le contrôle des joueurs est aisé et les dribbles faciles à maîtriser. Vous pouvez contrôler le gardien de but. Super Soccer est beaucoup plus ludique que Kick Off mais n'offre qu'un nombre limité de compétitions. Si vous aimez le football sérieux et tactique, choisissez Kick Off. Par contre, si vous préférez le foot-spectacle qui ne nécessite pas de longues heures d'entraînement, Super Soccer aura votre préférence.



Cet écran qui apparaît avant la rencontre vous indique l'état du terrain, la force du vent, la durée du match, etc. Ces options sont paramétrables.

## COMMENTAIRE



MORGAN

Alors là, je dis non! C'est un véritable massacre! On n'y voit rien, on n'y comprend rien, et c'est injouable à souhait. Même au bout de deux heures de jeu, je ne suis toujours pas arrivé à maîtriser mon joueur et la balle. Sur Amiga, c'était parfait! Un peu d'entraînement suffisait pour pouvoir jouer correctement. Mais la conversion sur Super Nintendo est malheureusement ratée. Dommage, car le reste du jeu est strictement identique aux anciennes versions : les innombrables options, la bande-son très réaliste et des graphismes plus que corrects. Ah! Que je suis déçu!

## REVIEW



LICENSED TO IMAGINEER CO. LTD  
COPYRIGHT 1992 ANCO GAMES

EDITEUR : IMAGINEER/ANCO

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : —

NOMBRE DE VIES : —

NOMBRE DE DIVISIONS : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : DIFFICILE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 68%

De nombreuses options classiques, comme celle qui permet de paramétrer son niveau et celui de son adversaire.

GRAPHISMES 53%

Cela n'a jamais été le point fort de ce jeu. Décevant!

ANIMATION 76%

Les joueurs bougent de manière assez réaliste. Le scrolling est de bonne qualité.

BANDE-SON 42%

Coupez le son, please! Applaudissements et sifflets de l'arbitre ponctuent les différentes actions.

JOUABILITE 70%

Attendez-vous à passer de longues heures d'entraînement avant de maîtriser parfaitement le jeu.

DUREE DE VIE 79%

C'est infini! Tout seul ou à deux, les options sont variées.

INTERET 76%

Seuls les vrais mordus de foot apprécieront ce jeu.



**N**on, ce n'est pas Sonic III! Ce Sonic-là est fort et musclé et possède un coup de poing fulgurant. Seul point commun avec notre bon vieux hérisson : il porte un costume bleu.

La fiancée de Sonic Blastman a été enlevée par des malfrats qui ont eu l'idée géniale (et si neuve) de l'attacher sur des rails de chemin de fer. L'intro nous montre Sonic en train (ah! ah! c'est le cas de le dire!) de la délivrer. Mais il reste très, très fâché : il va nettoyer la ville de ces malotrus qui ne respectent pas les dames (ni le Comté d'ailleurs).

L'affaire va se régler à coups de poing dans les rues et sur les toits : pas de doute, c'est un beat-them-all dans la plus pure tradition du genre. Gros baraqués, voyous au couteau facile, et donzelles louches qui filent leur bas droit dans la figure du héros, toute la faune des têtes à claques est présente, et Sonic ne se prive pas de les tabasser. Mais le véritable coup de génie de ce jeu, c'est de restituer dans l'animation comme dans le graphisme toute l'atmosphère des BD américaines de super-héros, genre Marvel Comics Group. Les coups délirants de Sonic sont illustrés par des attitudes parfaitement caricaturales et par des bruitages écrits en toutes lettres sur l'écran. On retrouve tous les grands lieux des grands combats : les toits, avec des cheminées derrière lesquelles se cachent les sprites ; une poutrelle flottante au sommet d'un échafaudage ; des égouts, la plate-forme vertigineuse d'une base spatiale, etc. Amateurs de Hulk, Iron Man ou Captain America, c'est pour vous !



Un balèze très mal à l'aise. Plus on est lourd et bête, plus la chute est rude...



# **Sonic**

Après avoir mangé quelques hamburgers (auparavant ramassés par terre, notre héros n'est pas un délicat), Sonic a un coup de poing encore plus puissant.



## **100 MEGATONNES!**

L'attaque reine! D'abord, un éclair au poing de Sonic. Et boum! Cent mégatonnes dans les gencives! L'écran en tremble, et plus un méchant à l'horizon. Du travail propre, tout en finesse.



## **COMMENTAIRE**



**ROCKET**

Je commence par une critique, mais ce sera la seule : Sonic Blastman comporte un nombre un peu réduit d'attaques et de parades. Voilà pour le négatif, tout le reste est hyperpositif. Cette cartouche, c'est exactement comme d'entrer dans un dessin animé de super-héros en participant enfin à l'action! On ne se lasse pas, pendant des heures, d'envoyer ces coups de poing tournants, ces décharges électriques, ou ces charges de cent mégatonnes qui balayent tout le quartier. Vous saisissez les méchants par la tête, vous les lancez en l'air sur leurs copains, ou vous les faites tourner comme une toupie : pas un ralentissement, pas un clignotement, des sprites dont chaque mouvement est décomposé à la fraction de seconde près... Et vous avez vu le combat sur la poutrelle mobile, avec tout le décor qui bascule, à vomir tripes et boyaux? Géant! Au fait, la musique est également géante. Et les bruitages aussi. Tout est géant.



Je te tiens par la tête et je te balance dans le décor. Prise classique en trois boutons.



MEGA



HIT

# Blastman



Pris en sandwich par deux couteaux et un gros lard! Un moment d'étourdissement passager, et Sonic n'en fera qu'une bouchée.



Ecœurant! Les immeubles sont de travers, et tout l'écran se balance latéralement pendant ce combat contre un colosse de fin de niveau.

## COMMENTAIRE



EL NIONIO

Ce Sonic Blastman a été conçu dans le même esprit que Eight Man (Neo Geo) ou Street Fighter II: du fun et du très beau graphisme avant toute chose! Tous les sprites sont fabuleusement dessinés, et animés avec précision et invention. Vous pouvez faire Pause sur chaque attitude de Sonic dans un combat, vous vous régalez toujours. De plus, la maniabilité est exceptionnelle, le choix et la précision des coups se maîtrisent tout de suite. Bref, impossible de se détacher de cette cartouche et, malgré la longueur excessive de certains niveaux et quelques méchants qui ont tendance à revenir trop souvent, on prend tant de plaisir à faire bagarrer Sonic qu'on finirait presque par en oublier le but du jeu. Epoustouffant, magnifique, ultra-maniable, et plein d'humour: un beat-them-all de rêve.



L'écran est vide... Normal: trois voyous viennent de partir vers les étoiles.

SMASH!

Un smash décomposé pour se faire plaisir. D'abord, le poing de Sonic tourne à pleine bombe. Puis ça frappe droit et dur au menton, avec des éclairs verts pour faire bon poids. Enfin, notre bandit retombe sur la tête. Encore un qui va bien dormir ce soir!



SUPER FAMICOM

REVIEW



EDITEUR : TAITO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

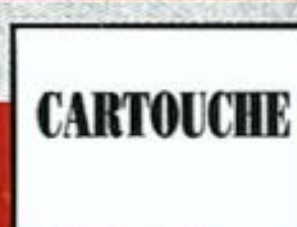
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 94%

Une intro longue, un bon menu d'options, un humour permanent.

GRAPHISMES 94%

Les décors sont irréprochables dans le trait et les ombres. Le dessin des personnages est remarquable.

ANIMATION 94%

Au niveau de Street Fighter II ou de Eight-Man, avec le look BD en plus. La grande classe!

BANDE-SON 94%

Toutes les voix et tous les instruments sont parfaitement arrangés.

JOUABILITE 94%

C'est maniable, précis, sans combinaison de boutons impossible.

DUREE DE VIE 94%

Vous pouvez arriver au bout en trois semaines, mais vous continuerez à y jouer pendant des mois!

INTERET 94%

Maniabilité, graphisme, animation, invention dignes d'un programme d'arcade type Neo Geo, Kic's ou Combo.





# REVIEW

**D**écidément, les deux lascars de Super Double Dragon n'ont pas de pot avec leurs copines: quelles que soient les versions (micro ou console), ces maudites nanas passent leur temps à se faire enlever par des gangs de trafiquants de drogue armés jusqu'aux dents! Bref, c'est reparti pour des heures de castagne à travers des décors qui varient du casino de Las Vegas à la baraque du caïd de service, en passant par l'inévitable usine désaffectée. Cette fois, les deux frangins auront à leur disposition près d'une trentaine de coups différents, qui varieront en fonction de la proximité de l'adversaire. Au menu: coups de pied sautés, crochets du droit et coups de genou dans la tête! Vous pourrez même tenir un vilain d'une main tout en filant des coups de santiago à ses acolytes, ou le balancer carrément comme un paquet de linge sale sur ses collègues de castagne. En maintenant la pression quelques secondes sur les touches du joystick, vous pourrez également faire grimper une barre d'énergie qui, une fois à son maxima, vous permettra d'assener des coups encore plus redoutables à vos ennemis. Certaines parties du décor (des fauteuils, un escalier) peuvent être utilisées à votre avantage et vous aurez même la possibilité de vous servir du punching-ball de la salle de gym pour assommer vos adversaires sans prendre trop de risques. Comme dans les autres versions, il est bien sûr possible de piquer les armes des méchants (bâton, couteau, nunchaku), et vous pouvez jouer à deux simultanément (rien n'empêche d'ailleurs de se taper dessus entre amis!), ce qui fait tout le charme de cette cartouche.



## LANCER DE NAINS

Lancer des nains, c'est très vilain, et il n'y a guère que ces fondus d'Australiens pour pratiquer un sport aussi barbare! Mais rien ne vous empêche de lancer des trafiquants de drogue. La première étape consiste à cogner votre adversaire de façon à l'affaiblir suffisamment pour pouvoir l'agripper. Avant de le balancer par-dessus votre épaule, n'hésitez pas à le bourrer de coups de poing ou de coups de genou. Une fois que vous estimez que le malheureux a eu "sa dose", il ne vous reste plus qu'à le balancer sur ses camarades, ce qui leur fera perdre à tous quelques points de vie.



## COMMENTAIRE



**MORGAN**

Rah! Je vous assure que je n'ai jamais joué à un jeu aussi excitant! Les coups s'enchaînent parfois avec un réalisme tellement surprenant que l'action en devient magnifique. Il faut voir de quelle manière

on peut bloquer les coups des ennemis pour leur infliger un balayage de coups de pied à la figure! En outre, la réalisation est superbe, et on prend vraiment du plaisir à réécouter la bande-son originale au troisième niveau. Certains bruitages sont très réussis (comme celui du sabre qui rentre dans la chair). Mais c'était trop beau pour durer. Vous terminez le jeu au bout de deux ou trois parties, et, passé une semaine, cette cartouche n'aura plus aucun intérêt. Dommage...



Le décor peut vous être utile pour venir à bout de vos adversaires... Vous pourrez, comme ici, grimper sur des cabines téléphoniques pour les dominer en hauteur.

Certains adversaires hurlent de rage ou martèlent le sol de colère après avoir été humiliés par une de vos prises de kung fu!



Pas moyen d'être tranquille une minute! Cette fois, ce sont de dangereux maniaques armés de sabres qui vous attaquent!



Un ascenseur bien mal fréquenté... Emparez-vous du bâton de vos adversaires et admirez les mouvements de votre personnage, qui ne se contente pas de taper bêtement avec, mais le fait tourner gracieusement autour de lui.

Ne vous fiez pas à l'élégance de cet aimable gorille. Ce costaud en costard est l'un des adversaires les plus redoutables que vous aurez à affronter.







# SUPER DOUBLE DRAGON



Un coup de poing, deux coups de genou, et votre adversaire lâchera son nunchaku... Profitez-en pour le ramasser, et voilà le travail! Alors... c'est qui le chef, maintenant?



Un beau saut chassé à faire pâlir de jalousie Jean-Claude-pain d'épice-Van Damme! Les héros peuvent effectuer de superbes enchaînements de coups de pied.

## COMMENTAIRE



**HOMER**

Ce nouvel épisode de Super Double Dragon est sans aucun doute le meilleur de la série : les nombreux coups disponibles sont spectaculaires, les mouvements étonnamment fluides, les bruitages dignes d'un film du gros Bud Spencer et, contrairement aux méchants des autres versions, qui disparaissaient en clignotant au premier coup de pied, vos adversaires s'avèrent ici particulièrement coriaces.

Les parties à deux sont toujours aussi éclatantes, mais l'action est un peu trop répétitive et il ne vous faudra pas plus de deux après-midi pour terminer le jeu. Double Dragon est donc un jeu qu'on aimerait pouvoir s'offrir sur un coup de tête, pour le plaisir, seulement voilà... les cartouches Super Nintendo atteignent maintenant des prix tout simplement scandaleux. Pour le prix d'une cartouche, vous pouvez aller au cinéma deux fois par semaine pendant un mois, pop-corn et esquimaux compris! Combien de jeux peuvent prétendre vous procurer autant de plaisir?



**EDITEUR : TRADE WEST**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : FACILE/MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : OUI**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON**

**CONTROLE : BON**

**1-2**

**JOUEURS**

**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 50%**

*Vous aurez juste droit à une petite démo du premier niveau.*

**GRAPHISMES 85%**

*Les décors sont sympas et les personnages très détaillés.*

**ANIMATION 87%**

*Les mouvements sont beaucoup plus fluides que dans les autres versions.*

**BANDE-SON 97%**

*Les marrons pleuvent comme dans les films de Bud Spencer ! Les bruitages sont excellents.*

**JOUABILITE 85%**

*Malgré quelques moments de confusion, on s'en sort plutôt bien.*

**DUREE DE VIE 60%**

*Le point faible de cette cartouche. Reste le plaisir des parties à deux.*

**INTERET 85%**

*Super Double Dragon est vraiment marquant à deux. Un très bon jeu, mais qui, comme beaucoup d'autres, ne justifie pas un prix si élevé.*





# SUPER CHAMPIONS



La première chose à faire si vous rêvez de devenir l'idole des rings est de choisir votre boxeur parmi une demi-douzaine de gaillards plus ou moins performants. Chacun d'entre eux est en effet doté de trois caractéristiques : la vitesse, la force, et la constitution.

Vous passez ensuite sur le ring pour affronter, selon votre humeur, un adversaire humain ou l'un des pou-lains de l'ordinateur. Les plus courageux opteront directement pour le mode Championnat, qui leur fera rencontrer des boxeurs de plus en plus costauds. Les combattants peuvent se déplacer sur toute la surface du ring, et le scrolling multidirectionnel du fond de la salle donne une bonne impression de profondeur. Vous ne pouvez décocher que deux types de coups, mais leurs effets varient selon la distance qui sépare les deux boxeurs. Il est également possible d'augmenter la force de vos coups, d'esquiver les gnons meurtriers de l'adversaire, ou bien encore de le serrer "tendrement" dans vos bras lorsque les choses tournent mal (afin d'obtenir quelques minutes de répit avant que l'arbitre ne vous sépare). Pas question de taper comme un sourd, vous ne pouvez porter qu'un certain nombre de coups d'affilée et devez ensuite attendre que votre boxeur reprenne son souffle avant de placer une nouvelle série. Entre chaque match de championnat, vous faites effectuer à votre boxeur une séance d'entraînement destinée à améliorer ses caractéristiques, que vous pourrez ensuite sauvegarder par l'intermédiaire d'un système de mots de passe.

Voici un adversaire des plus redoutable et en plus, il n'a pas l'air commode!

KO

**YOU WON!!**



**GOOD FIGHT!!**

KO Une victoire, ça se fête. L'image qui saluera votre exploit sera donc digitalisée, et en couleurs. Le grand luxe!

Aïe! C'est pas avec des réflexes comme ça que vous allez devenir le Rocky Balboa des consoles Nintendo. Adrrilliaaaaaan!

KO

SELECT PLAYER #1 BOXER



THOMAS "THE ANIMAL" MITCHELL  
"Very Strong! Very Fast!"

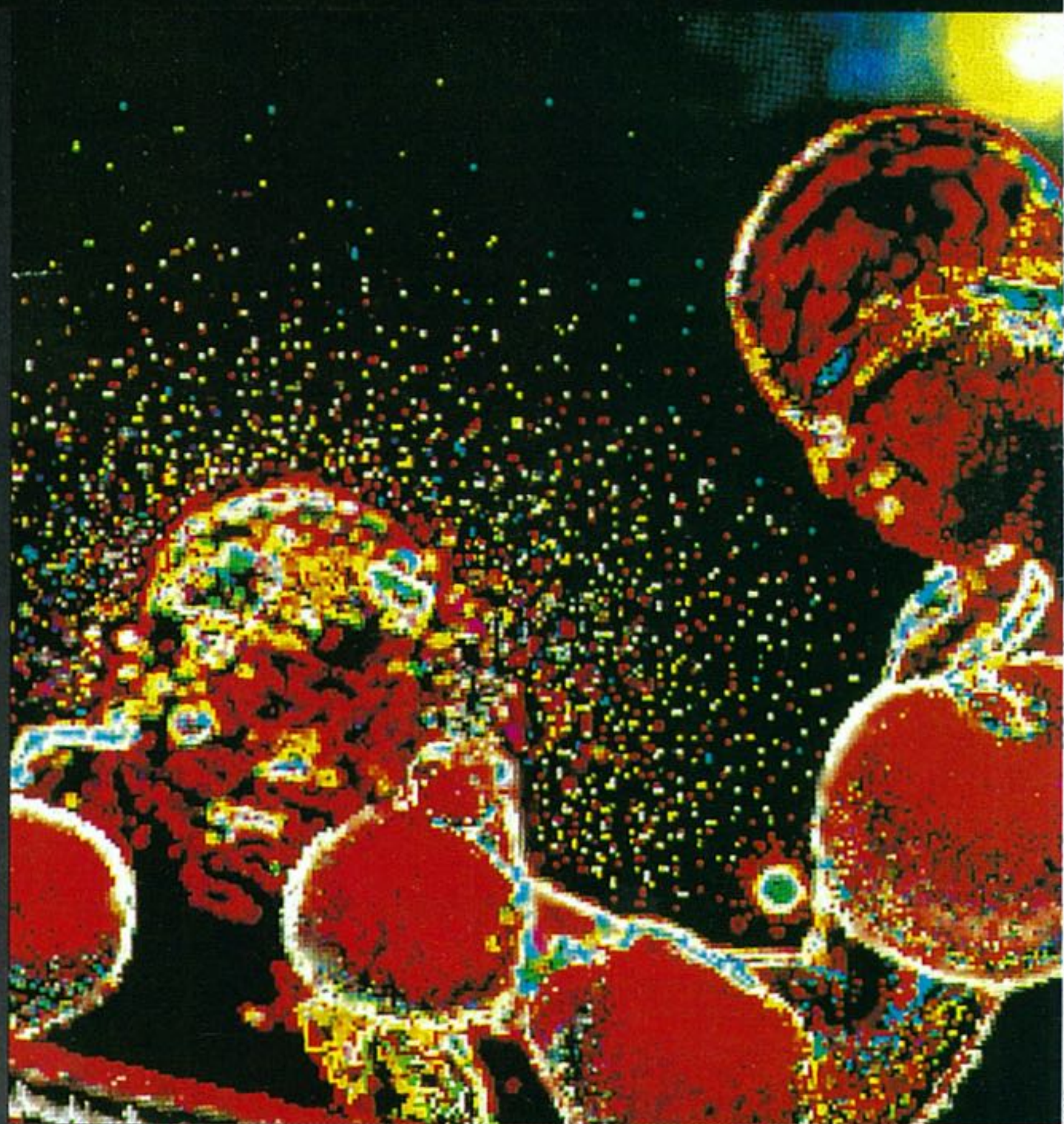


## COMMENTAIRE



**HOMER**

Evidemment, Super Championship Boxing fait un peu pâle figure face à des jeux de combat tels que Street Fighter II ou Wrestlemania, mais cette cartouche bien réalisée tire quand même son épingle du jeu... Si les possibilités d'esquive sont variées, le nombre de coups disponibles est un peu limité, et la victoire est d'autant plus difficile à remporter. En effet, lorsque vous vous retrouvez face à un adversaire humain, c'est votre sens de la stratégie qui fera toute la différence. Le championnat et l'évolution des boxeurs sont bien conçus, et je me suis surpris à hurler des insanités à mes adversaires dans le feu de l'action! Je tiens d'ailleurs à m'excuser ici publiquement d'avoir dit au deuxième boxeur: "Sale Rital de mes fesses, j'veis te l'faire bouffer, moi, ton short!" Je ne le pensais pas vraiment.



Cette belle image ne fera pas passer le goût amer de la défaite. Retentez votre chance contre le même adversaire grâce au système de mots de passe.

**YOU LOST!!**



**TRAIN YOURSELF AND TRY AGAIN!**

	YOU	OPP.
Round Points	5	10
Total Points	5	10
Total Downs	2	0



KO

A la fin de chaque round, l'arbitre fait le décompte des points, juste pour le cas où le match ne se terminerait pas par un K.O.





# HIP BOXING

## ENTRAINEMENT DE MES GENOUX!

"Even though you won, you still need to train for the next fight."



SKIP ROPE  
MEDICINE BALL  
BENCH PRESS  
SAND BAG  
ROAD WORK

En mode compétition, vous passerez, après chaque victoire, à une phase d'entraînement. Selon l'exercice que vous sélectionnerez, vous améliorerez votre rapidité, votre force, ou votre capacité à encaisser les coups. Malheureusement, votre intervention se limite au choix de l'exercice: vous ne pourrez pas sauter à la corde, ou taper dans un sac de sable. Dommage, on aurait bien aimé pouvoir s'occuper un peu plus en détail de la carrière de son poulain. D'autres programmes du même genre, comme Panza Kick Boxing, permettent d'entraîner soi-même son boxeur à la force du joystick. Les programmeurs auraient donc facilement pu ajouter une petite séquence d'entraînement qui aurait donné un peu plus de profondeur au jeu.

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Beurk! (NDH: C'est parce que je t'ai foutu une sacrée dérouillée, pauvre schtroumpf dégénéré!). Ne faites pas attention à la remarque de Homer, n'y prêtez aucune attention: il délire, le pauvre. Je reprends. Beurk! Bon, j'exagère, ce jeu est mauvais, mais pas nul. Les personnages sont ridiculement petits, les animations indignes de la console. Pour résumer, ce jeu est ridicule. Quand je pense à l'incomparable (loin de moi l'idée de le comparer) Street Fighter II... A propos, j'ai toujours quelques difficultés à faire le Dragon Punch... Vous n'avez pas un truc?



Un cas douloureux. Pour le moment, c'est de la saignée qui gicle, mais encore quelques coups comme ça et votre dentiste sera riche!



**KO** Votre adversaire est au tapis! Mais le match n'est pas gagné car le gaillard peut encore se relever avant que l'arbitre n'ait fini de compter.

## REVIEW



EDITEUR : SOFEL

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 55%**

*Vous pouvez choisir votre musique d'accompagnement. Chaque option est accompagnée de bruitages de coups.*

**GRAPHISMES 69%**

*Les boxeurs sont bien dessinés et faciles à distinguer. Les flashes des photographes crépitent dans la salle.*

**ANIMATION 75%**

*Elle est rapide et fluide, et le scrolling sur plusieurs plans de la salle donne une bonne impression de profondeur.*

**BANDE-SON 67%**

*Les bruitages sont convaincants. Les sprites morflent à longueur de partie!*

**JOUABILITE 65%**

*Si cogner ne pose aucun problème, il vous faudra maîtriser l'art de l'esquive.*

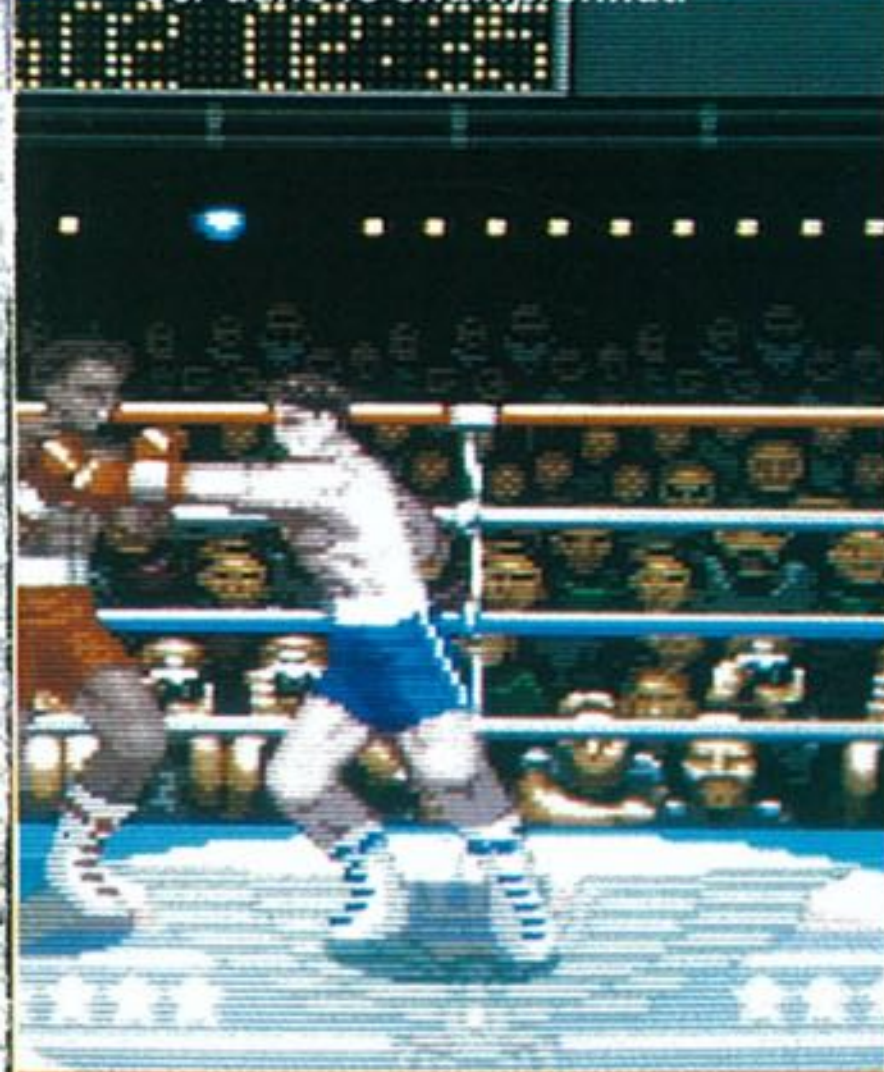
**DUREE DE VIE 80%**

*Le championnat est assez difficile mais le plus amusant est de jouer à deux.*

**INTERET 70%**

*Un jeu de boxe tout en finesse, mais vous n'arriverez à rien si vous appuyez comme une brute sur tous les boutons!*

Il est sans doute le mouvement le plus difficile à réaliser, mais il est indispensable de le maîtriser si vous voulez progresser dans le championnat.







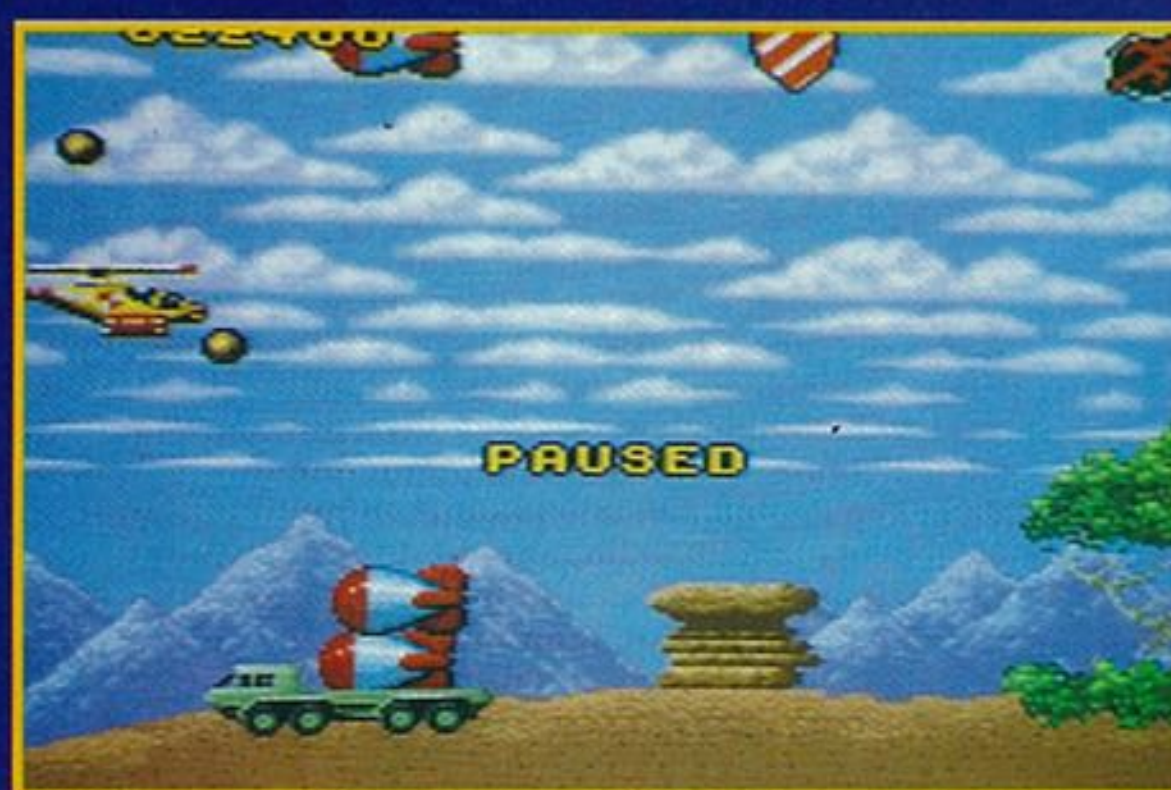
hez les Bond, on est agent secret de père en fils. Au moment où commence cette cartouche, le vieux 007, à la retraite, essaie pour la quatorzième fois d'effectuer un croisement carotte-fraise dans son potager. Sans succès. Junior, lui, continue à combattre l'ennemi éternel, l'organisation criminelle SCUM. Il est lancé dans une triple mission : en Amérique centrale, d'abord, il doit devancer le diabolique Dr Derange, membre du SCUM, dans la quête des richesses inépuisables du temple de l'Or. Ensuite, il s'agit de filer à Venise pour récupérer une invention du célèbre DaVinci (sic) que convoite le SCUM. Enfin, pour cette fois traiter les problèmes à la racine, Junior doit attaquer la base du SCUM et son big boss, Lord SCUM himself. Scénario intéressant mais qui, bizarrement, s'inspire beaucoup plus des aventures d'Indiana Jones (recherche d'antiquités dans la forêt, secret caché à Venise...) que de celles du célèbrissime Bond. Une ratatouille à la japonaise, qui permet cependant à Junior de piloter les engins les plus divers : ses pieds d'abord, puis un hélico, un hors-bord sur les canaux de Venise, et enfin un jet près de la base du SCUM. Le tout donne un mélange plates-formes/shoot'em up assez curieux, d'autant qu'on retrouve des fragments d'autres jeux au fil des niveaux : l'hélico, par exemple, doit récupérer des otages dans un désert en évitant les tirs de lance-missiles et ceux d'autres hélicos — si le concepteur du jeu n'a pas passé des nuits devant Choplifter, je veux bien être damné !




**Bond Junior commence sa folle aventure. Les icônes en haut de l'écran indiquent clairement sa force, ses vies et pouvoirs restants. Il est aussi muni de turbo-baskets.**



**Le triangle de points autour de l'hélico est un bouclier qui le protège contre un, deux, ou trois impacts de missile.**



## COMMENTAIRE



Après un départ catastrophique — Bond Junior dans un décor misérable de plates-formes, échangeant quelques coups de poing minables avec un ninja de pacotille —, le graphisme s'améliore d'un coup : autour de l'hélico, le scrolling sur trois plans (désert, montagnes, nuages) donne une bonne impression de profondeur. La poursuite en hors-bord sur les canaux de Venise est aussi parfaitement réussie. Et le combat aérien contre les jets du SCUM est tout à fait honnête. Mais quand Junior s'enfonce à pied dans les couloirs des égouts vénitiens ou dans le dédale du château de Lord SCUM, le cauchemar recommence ! C'est simple : la partie shoot'em up est très bonne, la partie plates-formes/beat'em all est très nulle. Et comme ces phases alternent, c'est le chaud et froid permanent... On-ne-sait-plus-comment-se-couvrir-ma-bonne-dame, et surtout si l'on doit ou non acheter cette inégale car touche. Goûtez-la, pour vous décider, chez votre marchand habituel, c'est le seul conseil que je puisse vous donner !

**Les otages sautent pour atteindre l'hélicoptère.**



**Le feuillage  
abrite les  
installations  
ennemies.**





# BOND Jr

## REVIEW



L'hélico a deux armements : des missiles pour le combat aérien, des bombes pour détruire les installations au sol. Les dirigeables, à droite, ne tirent jamais et sont des cibles faciles.



### COMMENTAIRE



EL NIO NIO

James Bond Junior est un jeu bâtarde. C'est à la fois une critique et un compliment. Une critique, parce que l'impression permanente de déjà vu gâche relativement le plaisir de jeu.

Le passage d'une phase à une autre peut donner l'illusion qu'on a acheté non pas un seul jeu, mais une compilation. C'est aussi un compliment, parce que l'action se renouvelle au fil de la partie : cette variété, remède sûr contre l'ennui, augmente la durée de vie de la cartouche. Sans prouesse graphique inoubliable, décors et sprites sont clairs et nets. L'animation tourne à une vitesse honorable, mais profite trop peu des possibilités de la Super NES. On attendrait davantage d'effets spéciaux... Le genre de cartouche que vous ne regretterez pas d'avoir achetée, mais qui ne trônera jamais au hit-parade de votre ludothèque.



Pour avoir le bouclier, l'hélico doit ramasser ce bonus jaune en passant dessus.

Le tir des chars est diagonal. Un seul impact "dézingue" (si j'ose dire) l'hélicoptère.



La tactique ne change jamais : tirer des missiles et des bombes sans arrêt!



T.H.Q. presents



© 1992 Eon Productions Ltd & Mac B Inc  
© 1992 T.H.Q. (Toy Headquarters Inc.)  
© 1992 Danjaq S.A. & United Artists Corp

EDITEUR : T.H.Q

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3-5

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



**PRESENTATION 64%**

Quelques écrans intermédiaires, affichage très clair de la force et des pouvoirs de Bond Junior pendant le jeu.

**GRAPHISMES 56%**

Les décors des plates-formes sont d'un dénuement redoutable!

**ANIMATION 61%**

Rapide, mais sans génie. Mention spéciale aux scrollings.

**BANDE-SON 65%**

Pour une fois, les bruitages sont meilleurs et plus variés que la musique.

**JOUABILITE 69%**

Le contrôle est bond! A noter quelques mauvais contrôles de collision entre l'hélico et les arbres.

**DUREE DE VIE 74%**

Les trois missions, très longues chacune, vous occuperont un moment!

**INTERET 61%**

Finalement c'est plutôt fade!





## REVIEW



Un nouveau sport futuriste vient de débarquer sur la Nintendo américaine. Il s'agit de détruire toutes sortes d'ennemis bizarroïdes aux formes géométriques. Ce combat a lieu à l'intérieur d'arènes où les taureaux ne font plus recette depuis des décennies. En bon toréador que vous êtes, vous partez à la chasse aux mutants. A un contre vingt, vos chances de réussite sont proportionnelles à vos réflexes et à votre rapidité de déplacement. En effet, l'aire de jeu se présente sous la forme d'un labyrinthe plus ou moins complexe. Derrière chaque cloison, un ennemi est embusqué, toujours prêt à vous tirer dessus. Votre réponse doit être aussi fulgurante que l'éclair. Une rapide esquivage à droite vous évite le pire. Pas le temps de souffler, il faut riposter. L'alien, sûr de son coup, s'approche de vous. C'est l'occasion de lui montrer que vous n'êtes pas mort et que vous savez viser. Votre coup fait mouche du premier coup. Un de moins. Mais où sont les autres ? Une carte du labyrinthe vous donne leur position. Ils sont regroupés dans un coin et semblent indifférents à ce qui est arrivé à leur copain. Vous en profitez pour les contourner et, comme au tir au pigeon, vous faites un carton. Votre victoire est totale, mais il reste quarante niveaux à nettoyer. Des bonus apparaissent par moment. Ils vous aideront dans votre travail. Mais aurez-vous la force de vous traîner jusqu'à eux ? Votre santé est des plus chancelante. Reposez-vous quelques secondes dans un coin et les forces vous reviendront.



Les balles jaunes représentent vos shoots. L'effet de perspective est assez réussi. La balle diminue au fur et à mesure qu'elle s'éloigne.

### COMMENTAIRE



MORGAN

Face Ball est essentiellement un jeu pour deux joueurs. L'intérêt en mode un joueur étant trop limité, il est indispensable d'avoir quelqu'un avec soi si l'on veut s'amuser un tant soit peu. En revanche, la réalisation est assez réussie. L'effet 3D est sympa, et le scrolling est suffisamment rapide pour offrir une jouabilité agréable. Mais tous les niveaux se ressemblent beaucoup et ne procurent pas d'émotions transcendantes. Et faites attention ! Même en jouant à deux, Faceball vous lassera assez rapidement : il ne mérite certainement pas d'être acheté.

### CYBERZONE ET ARENA

Ce sont les deux types de jeu que vous choisirez dans Faceball 2000. Dans le premier, le but est très simple : parvenir à la fin des quarante et un niveaux et battre Master Smiloid. Chaque labyrinthe a la même forme. Ce sont les ennemis qui changent. Plus nombreux et plus rapides, ils deviennent donc plus durs à battre et il faut se précipiter sur tous les bonus qui traînent, tels que le freeze, la protection, la vitesse... En sélectionnant Arena, votre objectif est d'être le premier (si vous jouez à deux) à abattre dix silmoids à travers des labyrinthes qui changent à chaque niveau. Ce dernier mode est le plus intéressant.



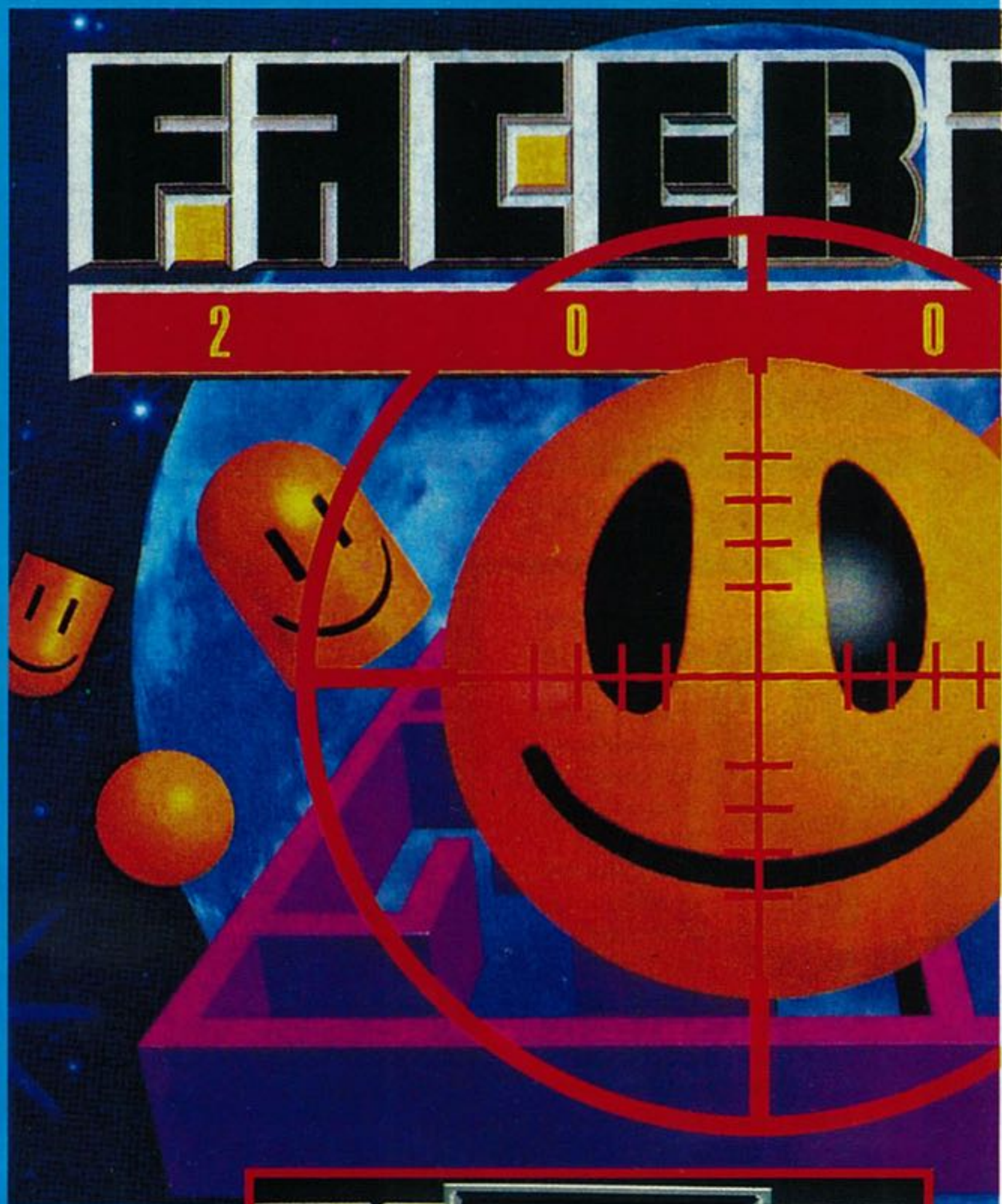
La partie deux joueurs est de loin la plus intéressante. Soit vous choisissez de vous unir pour détruire des aliens (le premier qui arrive à en tuer dix a gagné la partie), soit vous vous tirez dessus jusqu'à ce que mort s'ensuive.



Ces silmoids sont les plus faciles à abattre. Leur seul moyen de défense est la fuite.



Ne vous laissez pas attendrir par ce sourire "sabatierien", il ne vous fera pas de cadeau.



Attendre derrière une cloison que l'ennemi pointe le bout de son nez peut être une bonne stratégie... pour les couards ! Les vrais combattants n'hésiteront pas à faire face !





# COMMENTAIRE



**AXEL**

En jouant pour la première fois à Faceball 2000, on est séduit par l'idée originale de ce jeu d'action. Le principe du labyrinthe est bien étudié, et l'on prend beaucoup de plaisir à jouer au chat et à la souris avec ces silmoids. Au bout du troisième niveau, on commence à se demander si ce n'est pas l'heure de faire ses devoirs ! On s'ennuie ferme au cours de ces parties. Elles se ressemblent toutes et, à la longue, elles deviennent très ennuyeuses. Les déplacements sont trop lents et les labyrinthes n'offrent pas de grande surprise. Bien sûr, à deux joueurs, l'intérêt du jeu est beaucoup plus relevé. Mais je pense à tous les joueurs qui n'ont pas forcément un copain, un frère ou une sœur, qui puissent jouer avec eux. Seul sur une île déserte avec Faceball 2000, de quoi vous dégoûter des jeux vidéo.

## CHANGEMENT DE DECOR



Si les labyrinthes se ressemblent, les décors changent tout les six niveaux. Les décors sont dépouillés et ce sont surtout les couleurs qui changent.

# REVIEW



**EDITEUR : BPS**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : INFINIE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6**

**CONTROLE : BON**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 46%**

Deux modes de jeu peu différents, quelques options... c'est bien maigre !

**GRAPHISMES 72%**

Les décors ont été simplifiés à l'extrême pour une meilleure animation. Les labyrinthes en 3D sont réussis.

**ANIMATION 34%**

Les déplacements et les tirs sont très lents. On perd uniquement à cause d'une mauvaise gestion de la vitesse.

**BANDE-SON 49%**

Une seule musique et des bruitages qui manquent de punch.

**JOUABILITE 80%**

Le héros, tout en rondeur, est très facile à diriger.

**DUREE DE VIE 67%**

A deux joueurs, vous pourrez faire de nombreuses parties. Tout seul, uniquement si vous avez du temps à perdre.

**INTERET 53%**

C'est gentillet. On en a vite fait le tour et ça ne déchaîne pas les passions.





# REVIEW

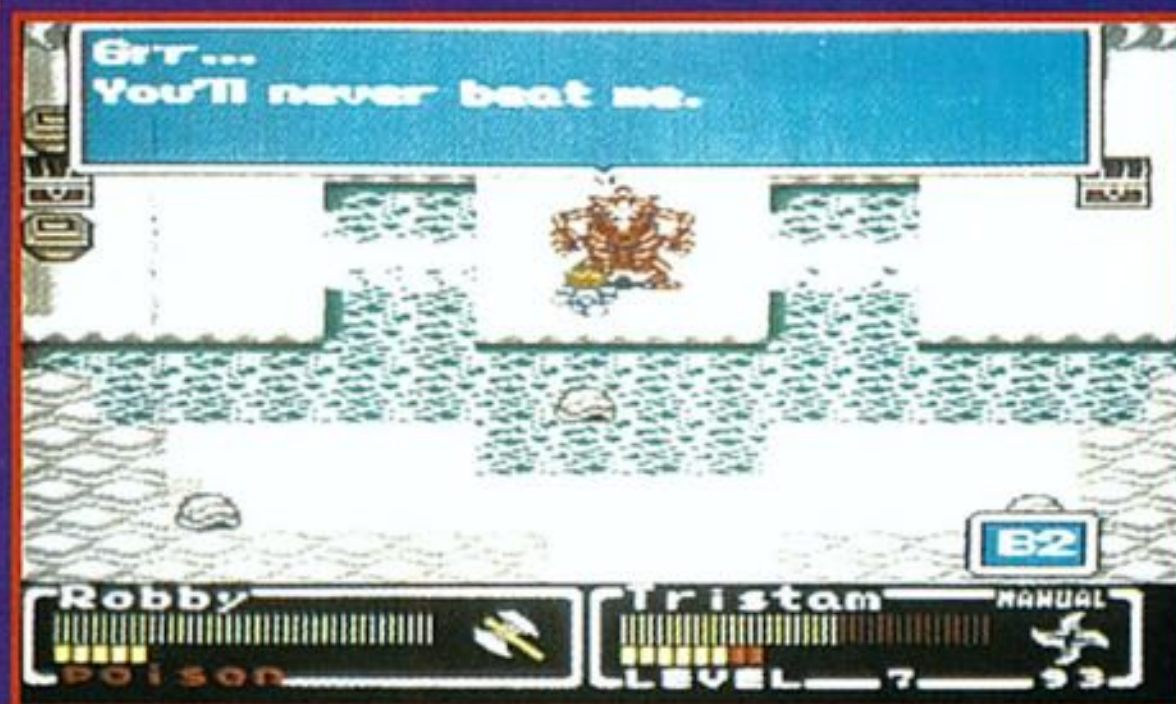
Deuxième écran typique (c'est un euphémisme) : les combats. Les monstres (de un à trois) sont représentés de face, et vous de dos. De petites animations illustrent les coups et les sorts, mais cela reste très limité. A la fin, vous récoltez or et expérience. Votre partenaire ne monte pas de niveau (pas avec vous, en tout cas, car par la suite vous les retrouverez, plus puissants).



L'écran typique du jeu (ici, tout au début). Le petit personnage se déplace dans un univers constitué de déserts, forêts, montagnes, glace, etc. Malheureusement, sa liberté de mouvement est limitée aux petites flèches clignotantes. S'il n'y a pas de flèche dans une direction, vous ne pouvez pas y aller. S'il y en a une grise, vous ne pourrez y aller que plus tard.

Le premier grand méchant. Comme la plupart de ceux qui suivront, il se vante d'être plus fort que vous. Peuh! Il va voir de quel bois je me chauffe!

Des centaines de coffres parsèment le jeu. Vous y trouverez le plus souvent des potions variées soignant les différents maux dont vous pouvez souffrir. D'autres, rouges, contiennent des objets importants, sorts ou armes magiques.



Bon point : il est possible de configurer aussi bien la vitesse d'affichage des messages que les couleurs!



**D**es méchants-vilains-pas-beaux ont volé les quatre gemmes qui maintenaient la paix dans le pays. Vous, jeune garçon faible et désarmé, êtes le seul à pouvoir les retrouver. Bon, j'ai passé sans trop sourciller cette introduction bateau mais mignonne à souhait grâce, en particulier, aux petites séquences d'humour, et accessoirement à l'affirmation de Robby selon laquelle cette série était fabuleuse sur NES. Mais la déception n'en a été que plus rude! Je m'attendais à un nouveau Zelda, et je n'ai trouvé qu'un ersatz mal fini de Phantasy Star III (sur MD, pour ceux qui ne connaîtraient pas). Votre héros démarre dans un petit village, Forestia, où il apprend la dure nouvelle : il va devoir combattre 647 361 méchants, sauver 376 princesses en péril et récupérer 2 421 trésors (pour la plupart magiques). Après avoir discuté avec tout le monde et récupéré Kaeli (vous ne pouvez diriger que deux personnages au maximum, et vous n'avez même pas la possibilité de choisir le personnage qui vous accompagne), vous devez aller dans la forêt (c'est ça ou rien). Boum! on casse quelques monstres. Kaeli est empoisonnée, et vous devez aller chercher une potion pour la sauver. La personne qui la possède ne vous la donnera que si vous l'aidez à nettoyer un donjon... Etc, etc. Ajoutez à cela des "battlefields" (champs de bataille) qui parsèment le jeu et nécessitent à chaque fois dix combats, des séquences dans lesquelles vous ne faites que sélectionner des options, des phases de déplacement qui se chiffrent en milliers de kilomètres (et en heures de jeu), quelques bugs d'affichage très désagréables et vous aurez fait le tour du jeu. Les graphismes, quelconques (et de toute façon indignes de la SFC) et l'animation (idem) ne sauvent pas ce jeu; seule la musique, variée et souvent très belle, rattrape un peu les choses. Mystic Quest est d'une simplicité et d'une linéarité éprouvantes pour les nerfs, comme l'est la répétitivité des combats et des dialogues. Il pourrait plaire aux plus jeunes s'il n'était en anglais.

## IN ENGLISH IN ZE TEXT

Les testeurs de Consoles+ sont des bêtes. Non, c'est vrai, on est des vrais pros, on parle anglais, allemand, belge (wallon), suisse (langue romane), québécois, y en a même deux qui parlent japonais. Des pros, je vous dis! Mais cela pose un petit problème. Regardez : moi, par exemple, qui Maîtrise (avec un grand M) la langue de Shakespeare, je n'ai eu aucun problème pour jouer à Mystic Quest. Facile. Le problème, c'est que, quand j'ai fini de tester ce jeu, j'ai passé la cartouche au plus petit de mes neveux (les nains ont, par définition, plein de neveux). Il y a joué, il a trouvé ça sympa; puis il est venu me voir en me disant : "Tonton, je sais plus quoi faire". Les textes permettant de passer à la suite se sont bien affichés. Mais, du haut de ses huit ans, il ne possède pas encore ma Maîtrise (...) de l'anglais, et a passé, d'une pression malheureuse sur le bouton, les sus-cités textes explicatifs. Tout cela pour vous dire de faire très attention à ce que nous disons. 98 % pour un jeu d'aventure, en anglais ou en japonais, ce n'est valable QUE SI VOUS CONNAISSEZ CETTE LANGUE! A bon entendeur, salut!

# FINAL FANTASY MYSTIC QUEST





## COMMENTAIRE



**ROBBY**

La série des Final Fantasy de l'éditeur Square connaît un succès phénoménal au Japon et aux USA. Ces jeux d'aventure mêlés de certains éléments de jeu de rôle classique sont un véritable enchantement pour le passionné de longue saga ludique. Il serait temps de voir débarquer un de ces jeux en version française pour la Super Nintendo. En attendant, seuls les anglophiles pourront s'éclater pleinement avec ce Mystic Quest américain : tous les écrans sont dans la langue de Shakespeare. Si le scénario est plutôt linéaire et les combats assez répétitifs, la vaste partie d'exploration et la bonne utilisation des caractéristiques de la machine font de ce jeu un excellent investissement.

## AU SECOURS DE KAEI



Kaeli, qui vous accompagne pour nettoyer la forêt, est empoisonnée. Il vous faut trouver de quoi la soigner... Une quête annexe vient donc se greffer sur la première. Mais, au final, cela se résume (encore) à un tas de combats...



ASY  
EST

## COMMENTAIRE



**WIEKLEN**

Bon, j'ai peut-être été un peu dur mais, comparé à Zelda, ce jeu n'existe tout simplement pas (comparé à Phantasy Star III non plus, d'ailleurs). Linéaire, répétitif, lassant. On peut résumer tout cela en un seul adjectif : chiant. Au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, on espère, on attend à chaque tournant un peu de variété, d'originalité. En vain. On casse du monstre, on monte des niveaux, on ramasse des objets, on casse du monstre, etc. Les amateurs de 50<sup>e</sup> niveau seront servis : les monstres, qui ne se déplacent jamais, réapparaissent pour la plupart quand vous sortez des donjons... La magie se limite à douze sorts, qui se résument finalement en sorts de soin et sorts d'attaque. Bon, j'arrête là le massacre. La saga des Final Fantasy était sans doute excellente sur NES. Sur Super NES, cet épisode est frustrant. Au fait, vous avez essayé Zelda ?

## REVIEW



### FINAL FANTASY MYSTIC QUEST



©1992 SQUARE CO., LTD.  
LICENSED BY NINTENDO

**EDITEUR : SQUARE SOFT**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : N/A**

**OPTION CONTINUE : 3 SAUVEGARDES**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 76%**

La séquence d'introduction vous permet de découvrir le maniement du personnage en déplacement et en combat.

**GRAPHISMES 65%**

Ils rappellent plus la NES que la Super NES...

**ANIMATION 62%**

Il y a quelques zooms et tremblements d'écran, mais ils sont très mal utilisés.

**BANDE-SON 95%**

Superbe ! Certaines musiques rappellent Zelda 3, d'autres sont du pur rock'n roll...

**JOUABILITE 85%**

On contrôle le personnage au doigt et à l'œil. En revanche, certains passages sont quasi introuvables.

**DUREE DE VIE 75%**

Si vous accrochez, ce jeu durera longtemps. Dans le cas contraire, il vous lassera TRES vite...

**INTERET 68%**

Sans être réellement nul, Mystic Quest souffre de trop de défauts.





La boutique cadeaux est pleine de dangers, puisque la vendeuse jette différents objets contre Kevin. En grimpant sur les étagères à l'extrême gauche, Kevin peut récupérer en toute sécurité le fusil caché sur l'étagère de droite.

## COMMENTAIRE

**S**uite des aventures de Kevin McCallister, toujours abandonné par sa famille, et qui tente d'échapper à la vengeance de Harry et Marv. Kevin vous entraîne à travers tout New York. Premier arrêt à l'hôtel Plaza où le personnel de service, femmes de ménage et garçons d'étage en tête, ne cessent de chercher des noises à notre sympathique blondinet. Et quand les aspirateurs et les bagages se mettent tous à l'attaquer, Kevin n'a plus d'autre solution que de se laisser glisser sur le sol entre tous ces obstacles ! Quant aux détectives qui hantent les couloirs, il vaut mieux les "descendre", avec les armes trouvées dans chaque chambre. Ayant enfin échappé au patron des détectives et au chef cuisinier, Kevin se retrouve de nuit dans un Central Park bien mal famé avant de parvenir à la maison de son oncle. Attention ! Il ne faut jamais se fier aux apparences et les vieilles dames qui arpentent cette demeure en travaux sont aussi dangereuses que tous les mauvais garçons de la ville réunis... Autre problème, toutes les pièces sont fermées à clé et vous devez aider Kevin à retrouver les bonnes clés pour les bonnes serrures... La grande chasse se poursuit ensuite dans les rues de New York pour s'achever devant l'arbre de Noël du Rockefeller Center. "Happy end" de rigueur : une fois débarrassé des bandits, Kevin retrouve enfin les siens.



### EDOUARD

Pauvre Kevin, perdu dans New York (20 millions d'habitants, mais Robby s'est bien perdu dans les waters de Consoles+ !). Après une adaptation moyenne du premier épisode sur Game Boy, Imagineering nous propose une suite directement inspirée du premier film, quasiment identique : même système de jeu, à savoir récolter des objets utiles tout en échappant aux affreux Harry et Marv. Tout est bon pour sortir des griffes des deux comparses : pistolet, collier, bazooka, galipette, glissade, etc. Un peu difficile au début, Home Alone 2 est fort sympathique. Kevin et ses étourderies nous font bien rigoler. L'atmosphère, très hollywoodienne, est fidèle, les décors sont simples mais efficaces, et les personnages, digitalisés et retravaillés, conviennent parfaitement au jeu. Du grand burlesque !



Dans les sous-sols de l'hôtel, les cuisines ne sont pas non plus très accueillantes : sol glissant, assiettes qui volent dans tous les sens...



Quand on vous répète qu'il ne faut jamais se promener n'importe où, surtout la nuit : Kevin en fait l'expérience.



Vous les reconnaissez ? Harry et Marv tentent de prendre leur revanche sur notre héros préféré.

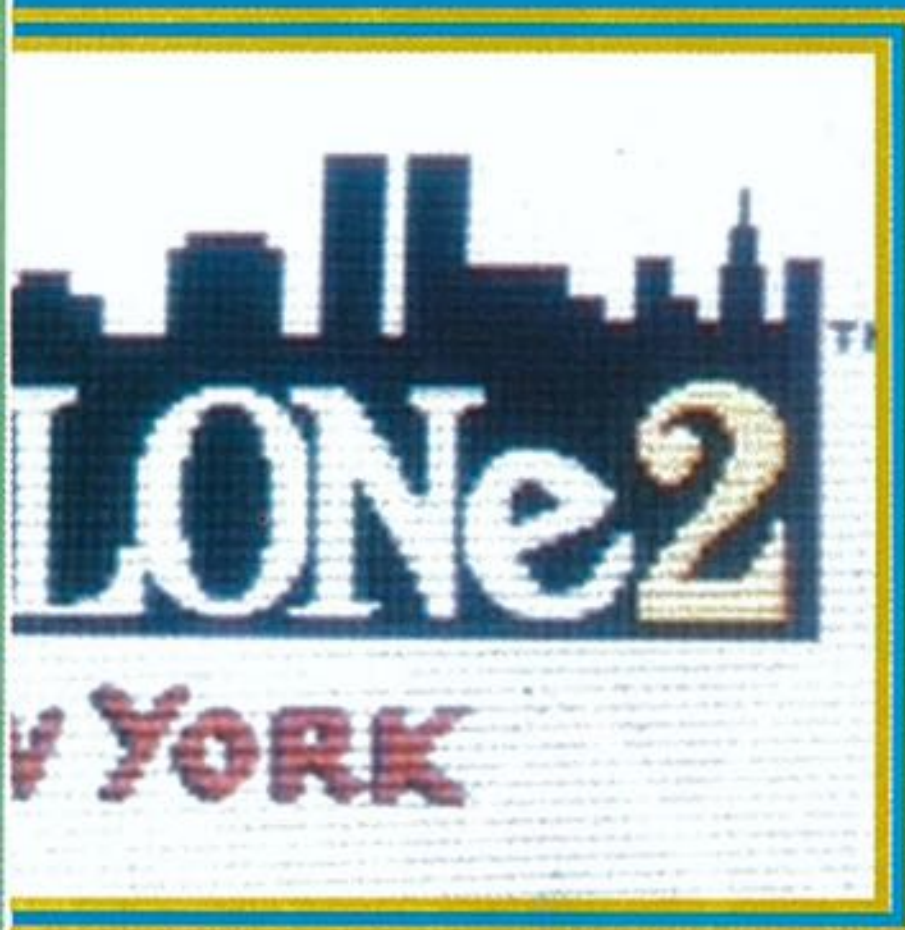


Inutile de trop lutter contre ce détective. Éliminez-le et parcourez la pièce pour découvrir une arme supplémentaire.





*Brrr! Brrr!  
Des rats, des  
chauves-sou-  
ris... et bientôt  
des chiens  
méchants.*



*... et des cuistots très, très méchants, presque autant  
que le grand chef cuisinier...*

*Difficile de  
prendre  
l'ascenseur  
quand les  
housses à  
vêtement vous  
foncent  
dessus!*



## COMMENTAIRE



**CALAMITY JANE**

Si vous avez aimé le premier Home Alone, vous ne serez pas déçu par le second. Certes, le scénario a changé, mais les ingrédients des aventures de Kevin McCallister sont toujours pleines de surprises. Vous retrouvez les mêmes bonus, parts de pizza et bouteilles d'after shave qui rendent invincible pour quelques secondes. Les bandits et adversaires de Kevin ont toujours la même façon amusante de se plier en deux dès qu'ils sont touchés... Le jeu demande plus d'astuce que de rapidité, mais les déplacements de Kevin sont très réalistes, notamment les sauts et les dérapages sur les sols glissants. La musique d'ambiance soutient bien une action sans grands épisodes sanglants et néanmoins pleine de rebondissements. Une cartouche chaudement recommandée à tous ceux qui en ont assez de voir leur écran envahi à longueur de journée par des créatures extra-terrestres maculées de sang. A bon entendeur, salut!



*Rencontre de rêve dans une chambre. Hélas! les femmes de chambre sont bizarrement agressives et Kevin a bien besoin d'une dernière part de pizza pour gagner une vie supplémentaire...*

## TIP !

DANS LA MAISON DE L'ONCLE, TOUTES les pièces sont fermées à clé. LA PREMIÈRE clé se trouve dans la CAVE, mais trop haut pour Kevin qui saute en vain. ALORS, REMONTEZ AU REZ-DE-CHAUSSÉE puis, APRÈS UNE RAPIDE exploration du CANAPÉ du salon, plongez à droite dans le trou béant du plancher... ET ATTERRISSÉZ SUR UNE ÉTAGÈRE de la CAVE, à portée de la fameuse clé!

## REVIEW



**HOME ALONE 2**

LOST IN NEW YORK

PRESS START TO PLAY

**EDITEUR : TOY HQ**

**PRIX : NC**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 68%**

*Pas de démo, mais vous retrouvez quelques écrans de dialogue avec les visages digitalisés de Harry et Marv.*

**GRAPHISMES 76%**

*Intérieurs et extérieurs d'une grande diversité.*

**ANIMATION 78%**

*La rapidité n'est peut-être pas la première vertu de Kevin, mais quelles glissades et quels ralentis!*

**BANDE-SON 74%**

*Pas beaucoup de bruitages, mais une musique stressante à souhait.*

**JOUABILITE 95%**

*Vous apprendrez rapidement à maîtriser les glissades de Kevin.*

**DUREE DE VIE 72%**

*Home Alone ne vous donnera pas de fil à retordre au point d'y passer des mois.*

**INTERET 79%**

*Un très bon jeu de plates-formes, mais aussi d'aventure, où l'astuce prime avant tout.*





earl Harbour galactique: les Kargons attaquent par surprise le dépôt des forces spatiales de l'Union, et seul votre vaisseau survit au désastre. Décollage immédiat, et vengeance ! C'est le prétexte idéal pour se lancer dans une longue séance de shoot'em up qui, de galaxies en amas d'astéroïdes, vous conduira jusqu'au duel final sur la planète Kargon. La structure est classique : des niveaux successifs (survol d'une forêt, plongée en plein espace, réseau de galeries, etc.) terminés chacun par un monstre, en l'occurrence des vaisseaux ou des machines de guerre géantes. C'est sur ce dernier point que la cartouche montre quelque originalité. Pour le reste, on

retrouve beaucoup d'aliens qui font depuis déjà longtemps de la figuration dans les shoot'em up. Ces vieux pros finissent par manquer d'enthousiasme pour détruire votre vaisseau ! Même remarque en ce qui concerne ces astéroïdes blasés qui défilent par rangées : ils sont tout bosselés d'avoir frappé la coque de milliers de joueurs, et un ou deux coups bien ajustés suffisent à les détruire. La réalisation technique est aussi l'œuvre de baroudeurs expérimentés, le genre à programmer un shoot'em up, un beat-them-all et un plates-formes dans la même journée (avec une petite sieste entre) : scrolling impeccable, sprites rapides, bonne vitesse de jeu, mais aucune trouvaille ni aucun exploit graphique. Du shoot'em up de consommation courante.



En haut de l'écran, votre vaisseau touché à mort, en flammes, va s'écraser dans la forêt du premier niveau. Son explosion peut détruire un ou deux ennemis : maigre consolation...

## COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Acrobat Mission est à la fois une super-production et un petit film de série B. Je m'explique. Tout au long des niveaux, les aliens sont d'une banalité désolante ; on retrouve les mêmes (ces éternels globes bleu-rouge par exemple !) d'un niveau à l'autre ; et, même si certains ennemis sont différents, ils suivent le même type de trajectoire et effectuent en gros le même type d'attaque. C'est donc très répétitif, sans imagination, bref : série B ! En revanche, des vaisseaux sublimes se présentent de temps en temps : des vaisseaux géants, armés de tourelles, lâchant du laser dans tous les sens, et occupant un bon tiers de l'écran. Ou, mieux encore, l'immense vaisseau de fin de niveau est long, en fait, de six écrans ! Ou la ronde infernale des machines de guerre à tirs croisés de fin de deuxième niveau ! Ca, c'est de la super-production, du shoot'em up de haute volée... Une cartouche très inégale.



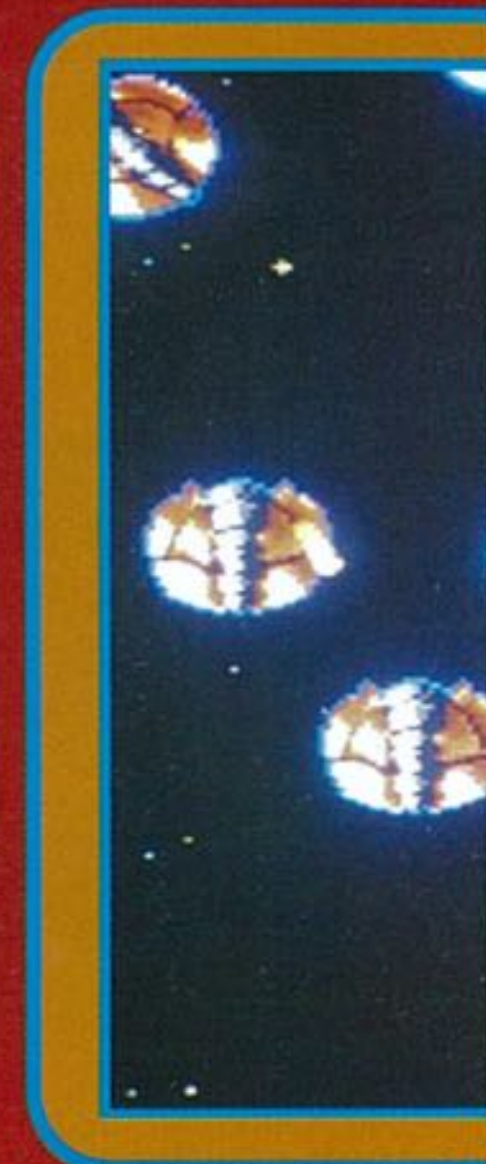
Les astéroïdes, c'est banal. Le tripode tournoyant, à droite, c'est plus original. Quant aux oiseaux bleus, ils ont déjà bossé dans Galaxian.



Un astronef mitrailleur en cours de niveau : agréable surprise.



L'œuf central pilote cybernétiquement ces quatre engins de mort qui tournoient autour de l'écran. Tip : coincez-vous le plus souvent contre le bord gauche.





# REVIEW



Malgré sa taille, ce destroyer Kargon se détruit facilement...

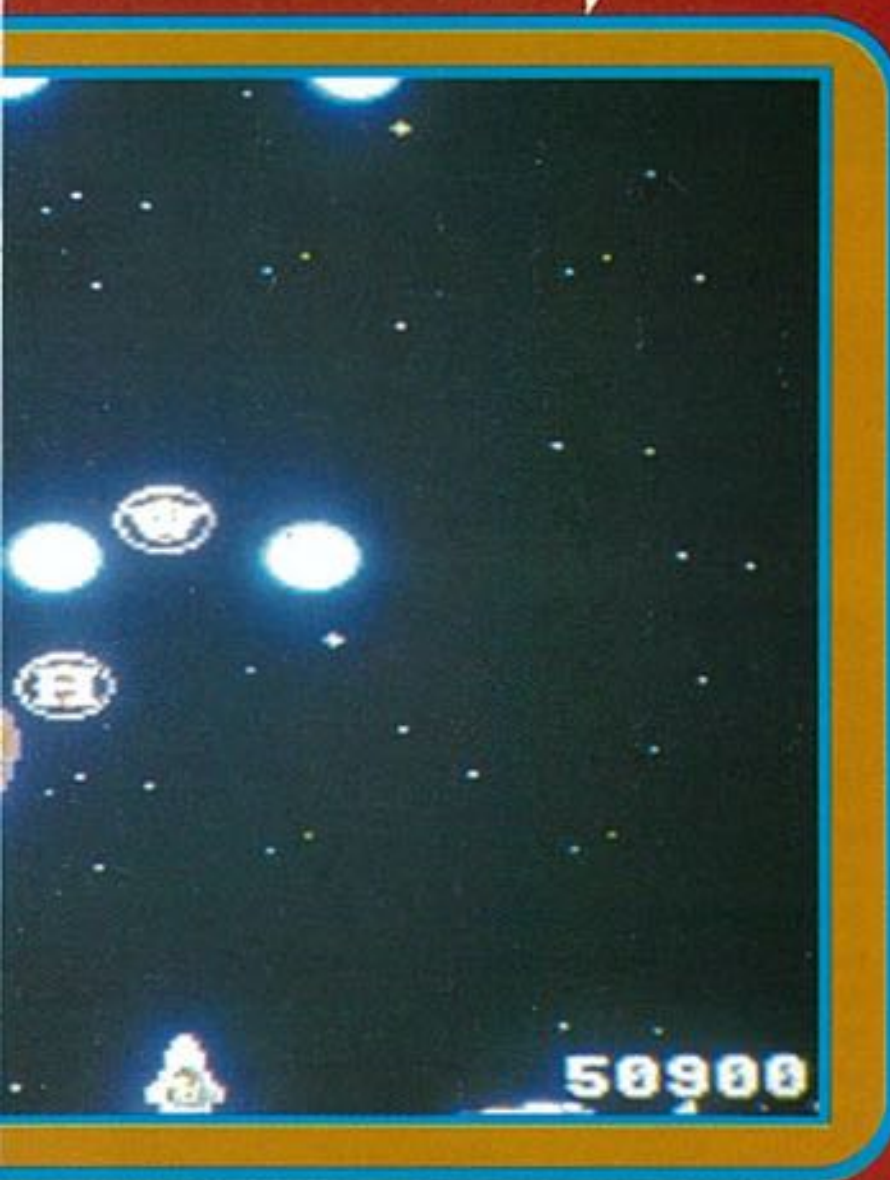


## LE ROI DES TOURELLES

Ce vaisseau géant de fin de niveau, long de six écrans, montre d'abord son nez. Détruisez toutes les tourelles de la portion visible à l'écran, et le monstre se décale alors pour vous attaquer avec

ses autres tourelles. Il s'autodétruit quand vous les aurez toutes désintégrées. Attention ! il y en a vingt-trois !

Le raid initial des Kargons a détruit toute la flotte de l'Union, sauf votre vaisseau. Votre vaisseau, armé du tir triple, file vers deux précieux bonus.



## COMMENTAIRE

ROCKET

Vous me connaissez, je suis le champion du monde en titre toutes catégories sur shoot'em up ! Mon avis vaut donc de l'or. Je dis : pas très bon ! D'abord, trop facile : dès la première partie, le plus gourde des amateurs filera d'un coup jusqu'au troisième niveau. Ensuite, trop répétitif : les mêmes ennemis reviennent sans cesse, avec les mêmes trajectoires. Et les décors, comme cet interminable fond noir avec quelques étoiles, sont très pauvres. Enfin, pas assez riche : trois types d'armes seulement, qui se ressemblent beaucoup, et seulement deux sortes de bonus, pour faire varier l'intensité des armes. La cartouche se rattrape uniquement par une réalisation sans faille, sans le moindre ralentissement. Un bon point, mais on peut attendre encore mieux sur Super NES.

## ACROBAT MISSION

**EDITEUR : TEICHIKU**  
**PRIX : D**  
**DISPONIBILITE : OUI**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NOMBRE DE VIES : 3-8**  
**OPTION CONTINUE : ILLIMITEE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**  
**CONTROLE : BON**

1 JOUEURS

CARTOUCHE

**PRESENTATION 80%**  
*Des options complètes, un décompte précis, et une belle séquence d'intro.*

**GRAPHISMES 40%**  
*Grande faiblesse des décors, trop de sprites semblables et déjà vus.*

**ANIMATION 61%**  
*Bon scrolling vertical, bonne vitesse de jeu.*

**BANDE-SON 65%**  
*On peut écouter bruitages et musique dans l'écran option. Un bel assortiment.*

**JOUABILITE 79%**  
*Aucun retard dans les temps de réaction. Visuellement, bonne appréciation des tirs et des impacts.*

**DUREE DE VIE 56%**  
*Une cartouche plutôt facile, mais les niveaux sont très longs.*

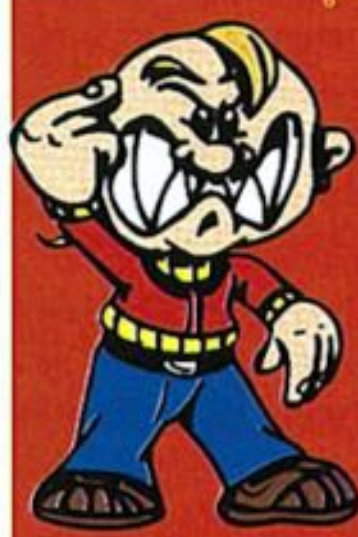
**INTERET 61%**  
*Dans l'absolu, Acrobat Mission n'est pas mal fait et accroche bien. Mais comparé aux grands shoots, c'est une cartouche très moyenne.*



Le titre complet de cette cartouche est "NFL Sports Talk Football 93, Starring Joe Montana", rien que ça ! Mais autant économiser du temps et de la salive en l'appelant tout simplement "Joe Montana 3", puisqu'il s'agit en effet de la troisième mouture des simulations de football américain sponsorisées par le célèbre (pas chez nous en tout cas !) Joe Montana. Cette fois, les vingt-huit meilleures équipes américaines sont au rendez-vous et vous pourrez les affronter au cours d'un championnat dont il est possible de sauvegarder la progression par l'intermédiaire d'un système de mots de passe. Vous pouvez choisir avant chaque action la vue du terrain qui vous convient le mieux : horizontale, verticale, ou vue de dessus. Vous passez ensuite au choix de votre stratégie (le jeu offre plus d'une soixantaine de tactiques différentes), que vous soyez en attaque ou en défense. Puis, vous vous retrouvez enfin sur la pelouse du stade... L'action démarre par une vue assez large du terrain, qui sera remplacée par une vue plus rapprochée dès que vous arriverez au contact d'autres joueurs. Mais il est possible d'annuler cette option de zoom de façon à conserver en permanence un champ de vision plus vaste, ce qui s'avère bien plus pratique pour se faufiler à travers la défense adverse ou tenter une passe. Le point fort de cette cartouche est que la moindre de vos actions est accompagnée des commentaires du "Thierry Roland" local, y compris lors des ralentis qui vous permettent de revoir vos plus belles actions en détail !

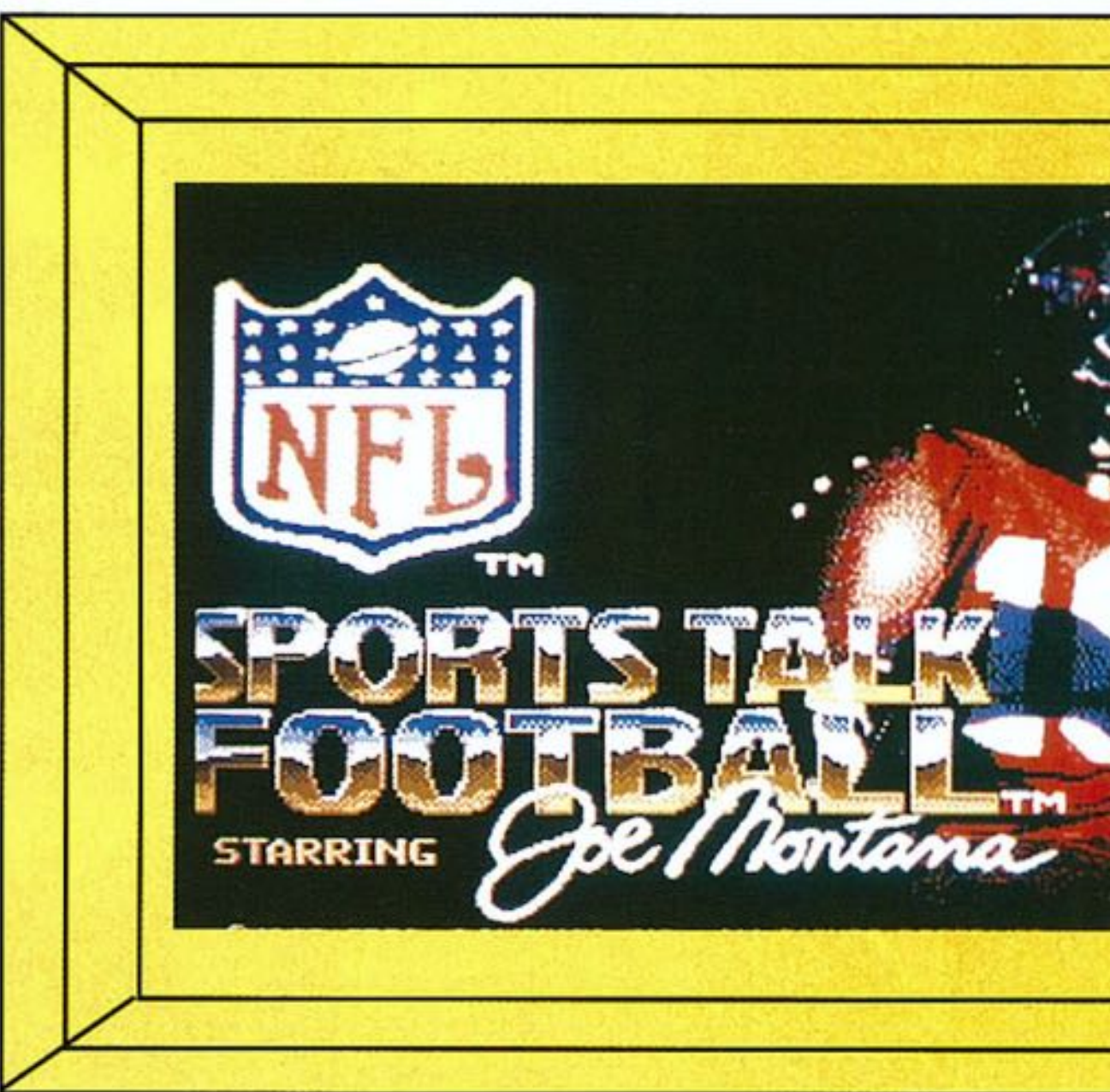
Le foot américain n'est pas un sport pour fillettes ! Attendez-vous à vous faire littéralement écrabouiller par vos adversaires ! Ce zoom sur l'action vous permettra en plus de profiter pleinement de tous les détails de la scène.

### COMMENTAIRE

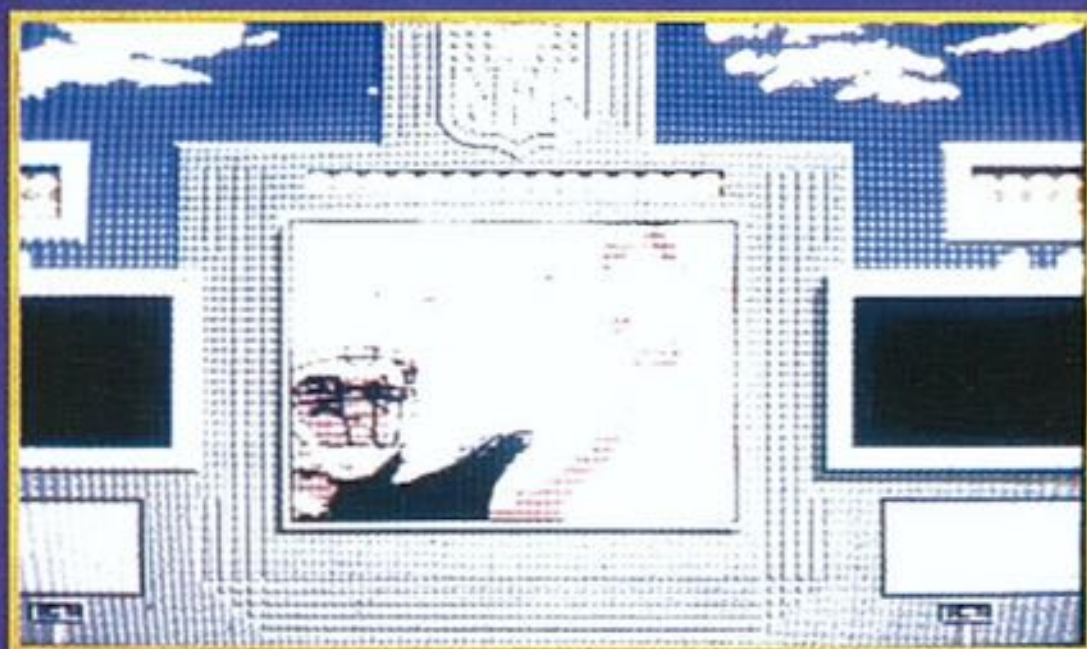


HOMER

Autant le dire tout de suite, si vous avez déjà l'un des deux premiers Joe Montana, pas la peine de vous précipiter. Certes, les commentaires digitaux sont deux fois plus nombreux, mais pour ceux qui ne parlent pas américain couramment, ils ne constitueront de toute façon qu'un agréable fond sonore. De même, le choix élargi d'équipes célèbres aux USA, mais inconnues chez nous (à part Papin et ses rasoirs, je ne connais déjà même pas les "footeux" de l'équipe de France, alors...), n'apporte pas grand-chose de nouveau pour nous autres petits Français. Si, par contre, vous cherchez un jeu de foot américain excitant et bien réalisé pour votre Megadrive, NFL.S.T.93.S.J.M (même en initiales, c'est encore trop long !) est le jeu qu'il vous faut.

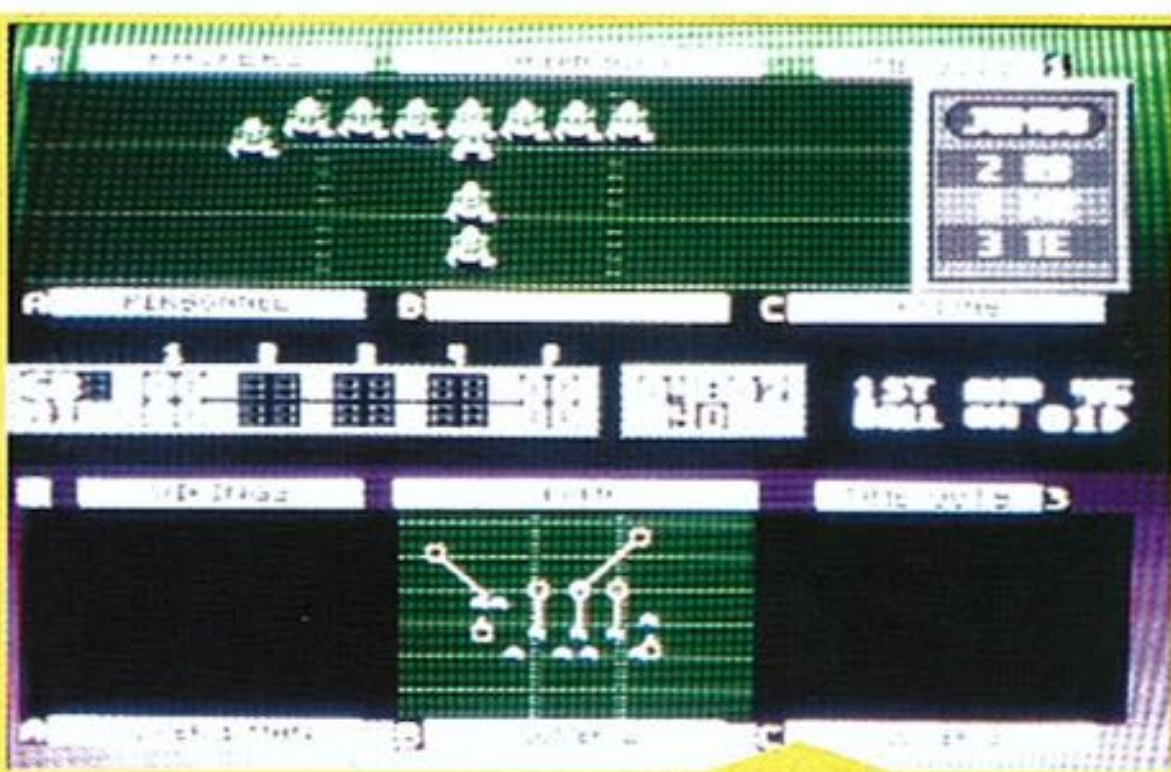


### REALISME FORCENE !



Attention ! vous n'êtes pas dans un jeu d'arcade mais presque dans une simulation, et le réalisme du jeu peut parfois se retourner contre vous... Une fois que vous aurez choisi une stratégie, évitez de faire faire n'importe quoi au joueur que vous contrôlez car ses partenaires, dirigés par l'ordinateur, s'en tiendront, eux, à la tactique prévue et risquent de vous gêner si vous ne vous trouvez pas là où vous devriez être. Vous pourrez ainsi vous retrouver étalé par terre après avoir heurté violemment un de vos propres coéquipiers surpris par votre changement soudain de direction !

Le zoom permet d'admirer la finesse des sprites, mais je vous conseille de vous en passer et d'opter plutôt pour une vue d'ensemble du terrain.



Concertation des joueurs avant l'action. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, en voyant tous ces gaillards se taper dessus joyeusement, le football américain est un sport intelligent.

Avant chaque action, vous devez choisir secrètement une des soixante tactiques que propose le jeu.

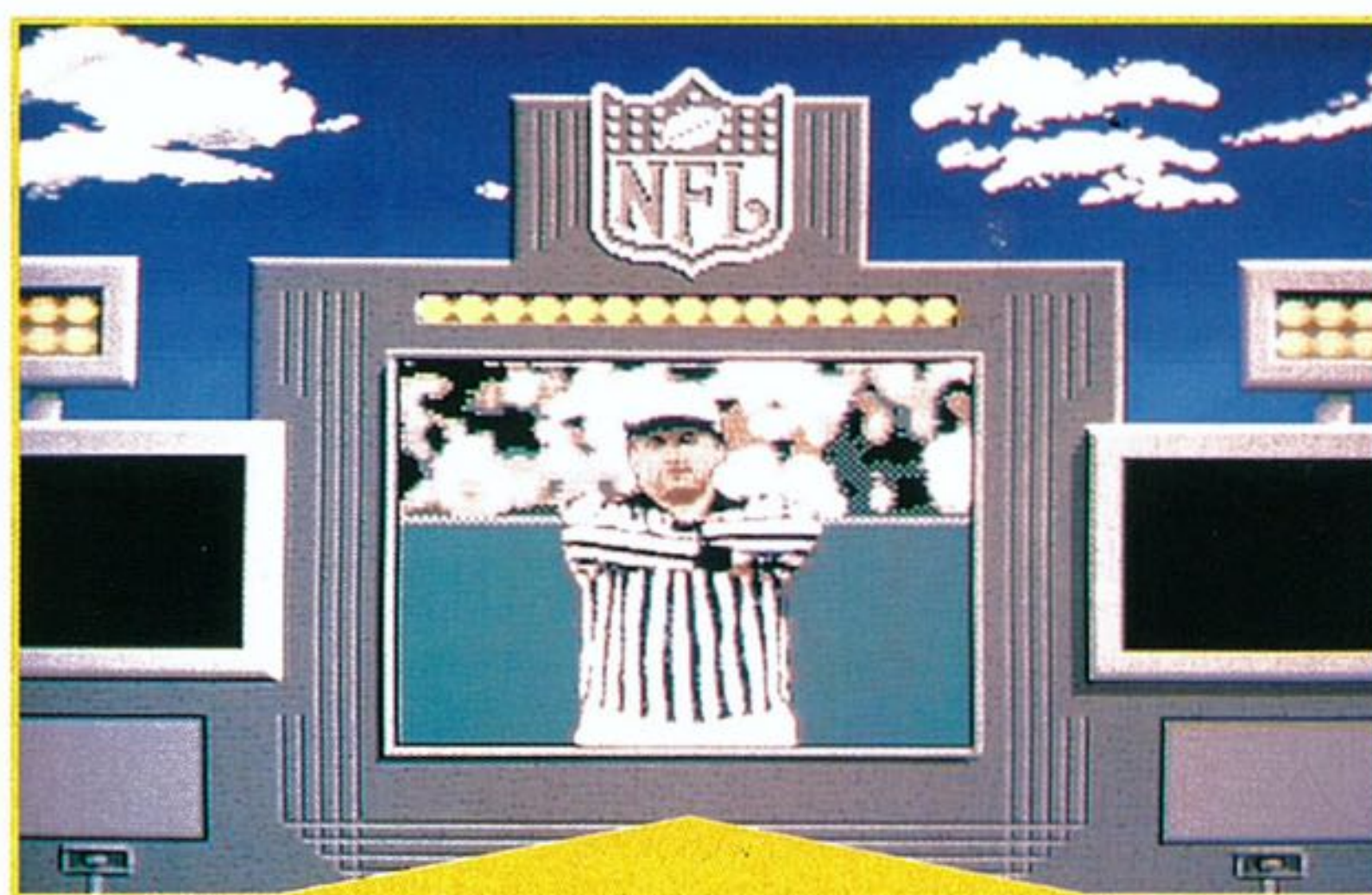
GAME STATS			
SCORE:	7		
TIME OF POSSESSION:	2:13	2:13	
FIRST DOWNS:	1		
TOTAL YARDS:	2		
RUSHING YARDS:	2		
PASSING YARDS:	4		
AVG. YARDS PER PLAY:	0.2		
TURNOVERS:	0		
<div> <div>GAME</div> <div>OFFENSE</div> <div>DEFENSE</div> <div>KICKING</div> </div>			





## TOUT A FAIT THIERRY !

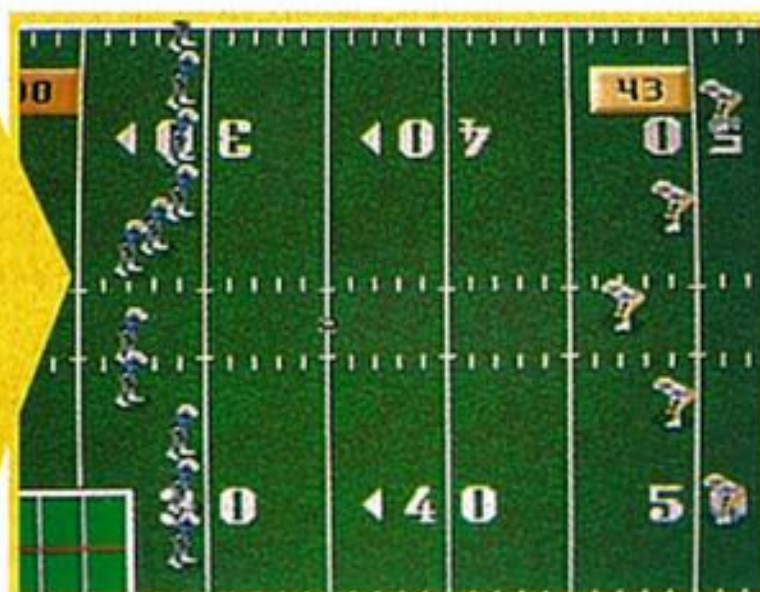
Vous n'en croirez pas vos oreilles mais la voix digitalisée d'un commentateur sportif typiquement "ricain" accompagnera le moindre de vos faits et gestes, en temps réel, avec une rapidité déconcertante. Dommage que ce ne soit pas en français, ce qui donnerait des trucs du genre : "Et c'est reparti ! Le voilà qui feinte sur la droite et qui passe la défense adverse au galop... Mais un défenseur se précipite et... Boum ! C'est le choc ! Il n'est pas allé bien loin." Vous devrez vous contenter de tonitruants "I can't believe it !" ou "Good shot !" en américain, mais le vocabulaire du journaliste est extraordinairement riche : il annonce le début du match, le nom des équipes en présence, récapitule le score, donne son avis sur la beauté de l'action, et peut même parfois vous être utile (à condition de bien comprendre l'américain) en annonçant l'arrivée d'un défenseur avant même que celui-ci ne soit visible à l'écran !



*Pas besoin de s'y connaître vraiment en foot américain pour comprendre que vous venez de commettre une terrible faute et que cet arbitre n'a pas l'air content du tout !*

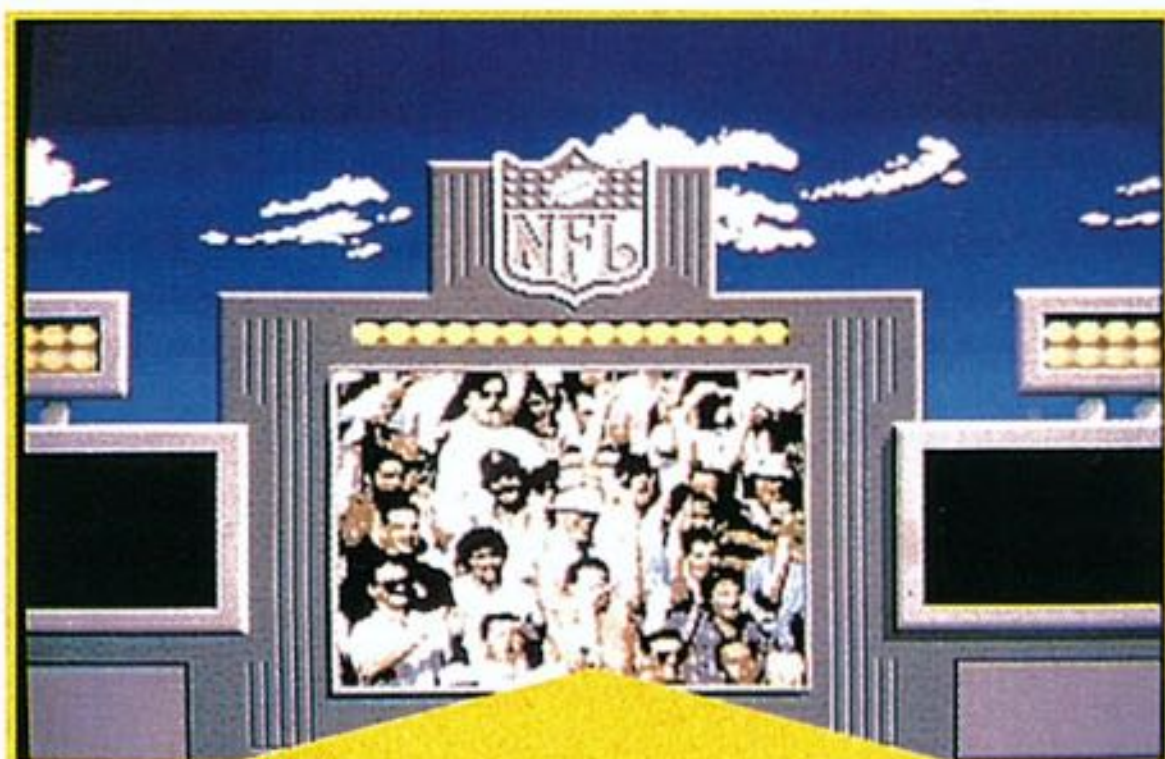


*Donnez le coup d'envoi, et essayez de balancer la balle le plus loin possible dans le camp adverse. Méfiez-vous du vent !*



*Bienvenue au Yankee Stadium où les Giants affronteront ce soir les Vikings pour la finale du Super Bowl ! Yeah ! Voilà qui sonne quand même mieux que "Bienvenue au stade toulousain pour cette rencontre qui opposera l'A.S PTT de Vesoul au club sportif municipal de Questufoux-sur-Yvette" !*

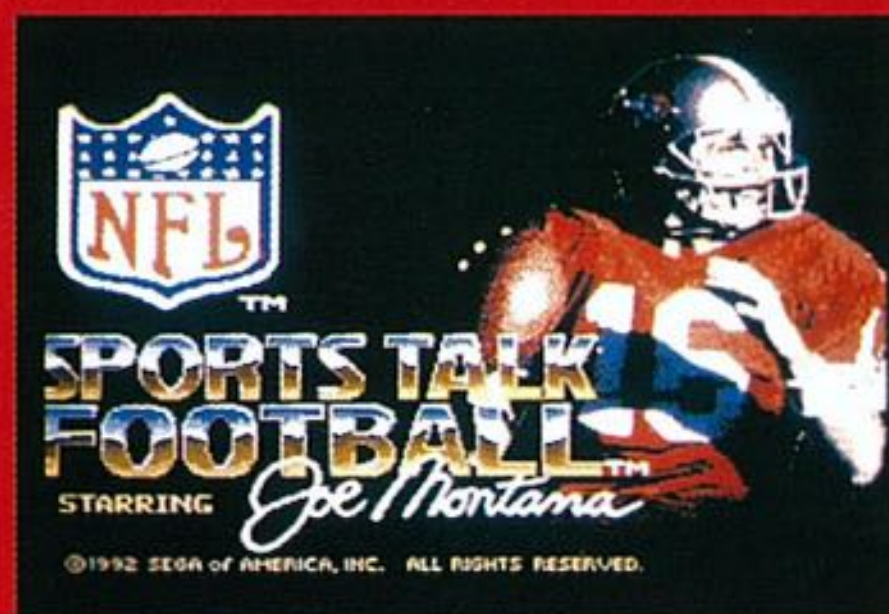
*Les Américains sont friands de statistiques et vous aurez donc droit à tous les chiffres, coefficients et pourcentages imaginables entre chaque arrêt de jeu.*



*Des écrans géants retransmettent les réactions de vos supporters, qui sautent de joie après chacune de vos victoires.*

# MEGADRIE

# REVIEW



**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : —**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : BON**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 80%**

*Les options sont nombreuses.*

**GRAPHISMES 85%**

*Encore meilleurs que ceux des épisodes précédents.*

**ANIMATION 82%**

*L'animation des joueurs est excellente et le scrolling du terrain est impeccable.*

**BANDE-SON 96%**

*Les bruitages sont excellents et les commentaires digitalisés donnent une ambiance exceptionnelle au jeu.*

**JOUABILITE 80%**

*Il faudra une longue phase d'apprentissage avant de maîtriser parfaitement le maniement du jeu.*

**DUREE DE VIE 85%**

*Le grand nombre d'équipes offre un challenge intéressant, mais rien ne vaut le jeu contre un adversaire humain !*

**INTERET 83%**

*Cette cartouche est la meilleure de la série des Joe montana. Un excellent jeu de sport.*





COMMENTAIRE



ROCKET

Impossible d'éviter la comparaison avec Legend of Zelda! Personnellement, en ce qui me concerne, à mon avis, je trouve les graphismes légèrement inférieurs, en tout cas moins variés. Il y a de belles choses quand même: l'île tropicale, les maisons dont le toit se soulève, le château... Ou peut-être suis-je un peu blasé. La façon dont le héros délivre les âmes (il doit tuer un certain nombre de monstres jaillissant d'un trou avant de libérer un habitant du royaume) se répète un peu trop. En revanche, les petits combats sont excellents, meilleurs que dans Zelda: il faut profiter d'un tronc d'arbre pour se planquer et donner des coups d'épée de l'autre côté, laisser certains monstres s'approcher, donner un coup, reculer, donner un coup... ou encore, il faut chercher à coincer des lutins, mortels au premier contact mais qui foncent en aveugle droit devant eux... Finalement, la comparaison est difficile. Seule certitude: ce sera un grand hit.



Scène champêtre: des nuages, une chèvre qui parle...



En ressuscitant le Grand Architecte, vous avez fait apparaître cet escalier.



La salle de départ. Les quatre sorties du trône donnent accès à trois royaumes et à l'écran de sauvegarde.



Enfer et désolation... Il ne reste que votre héros, le petit chevalier à l'épée, pour arracher à la Mort toutes ces âmes perdues, libérer Léo, et éliminer Deathtoll.

L'aventure lui fera parcourir six régions: Grass Valley, dont il fera peu à peu revivre tous les habitants; Green Wood, la ville-forêt peuplée d'animaux; Spirit Mountain, sommets glacés où volent les esprits du Mal; St Elles, une île tropicale pas très paradisiaque; Leo's Laboratory, un désert effroyable où est terré le Dr Léo; et enfin le château de Maggrid, apparemment vide, mais où rôde Deathtoll...

Un univers merveilleux, fabuleusement vaste, où l'on retrouve le charme et la qualité d'action de Zelda. Le programme reprend à très peu de choses près les mêmes modes de jeu, coups d'épée, objets, coffres, passages secrets, rencontres magiques, dialogues et indices, etc. Mais c'est une autre histoire, d'autres mondes, d'autres énigmes, et c'est aussi réussi. Hit en vue.



Ces boules bleues vous exaspéreront tout au long de l'aventure. On a beau les détruire, il en revient toujours! Mieux vaut, en fait, se contenter de les éviter.



Le meunier. La roue, à gauche, tourne et actionne l'élévateur dans une autre région. Sournois, mais certains dialogues dévoilent cette astuce.



S  
O  
U  
L





Cet élévateur indispensable est manœuvré hors écran par le meunier.



L'écran d'équipement: armes, armures, magies et objets.



Cette femme que vous avez déli-vrée (avec toute sa maison) vous prend pour son fils et vous offre une chambre.

## COMMENTAIRE



Un rayon de soleil pour les fans de Legend of Zelda, tellement tristes d'avoir épuisé leur cartouche

favorite et de ne rien voir venir d'aussi bon à l'horizon! Les auteurs de Soul Blazer ont eu la

### EL NIO NIO

bonne idée de ne pas innover sur la conception générale du jeu, ils ont préféré mettre le paquet sur la richesse de l'aventure et sur les graphismes. Cette fois, il ne pleut pas, mais des nuages traversent lentement l'écran... Ce n'est plus votre fiancée qui vous accompagne, mais un magicien métamorphosé en boule tournoyante... Et vous rencontrerez toute la population du royaume de Maggrid, le forgeron, le meunier, le gardien du pont, des animaux bizarres, des fleurs qui parlent, une colonne de sable malicieuse, un homme des neiges, des poissons et, bien sûr, une collection étonnante d'êtres diaboliques. Soul Blazer est aussi poétique, enivrant et magique que Zelda!



La salle du trésor. Deux coffres ouverts dans lesquels notre héros a trouvé de précieux items. Le spectre, en revanche, ne livre aucun secret. Décevant.



## Soul Blazer



ALL RIGHTS RESERVED  
COPYRIGHT 1992 GUNTERZENIX  
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : ENIX

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT



**PRESENTATION** 79%

Ça manque un peu de mise en scène. Attention! textes en "english".

**GRAPHISMES** 90%

On retrouve la poésie de Zelda, avec un peu plus de force et d'horreur.

**ANIMATION** 71%

Plein de beaux petits sprites, des trouvailles dans tous les coins de l'écran.

**BANDE-SON** 94%

Ah, l'orgue, toujours inquiétant! C'est beau...

**JOUABILITE** 96%

Tous les contrôles sont immédiats, la difficulté est juste comme il faut, et on peut sauvegarder jusqu'à quatre parties.

**DUREE DE VIE** 95%

Seuls les vrais pros de Zelda la résoudront dans un délai raisonnable.

**INTERET** 94%

Vous avez adoré Zelda? Il vous faut Soul Blazer! Vous avez raté Zelda? Il vous faut Soul Blazer! Vous avez détesté Zelda? Il vous faut Soul Blazer!





## LE CYCLOPE



*N'a-qu'un-œil, et n'a pas bon caractère! Résultat, se met souvent en boule, et est alors invulnérable. Une bonne idée serait de commencer par lui arracher sa carapace moitié par moitié...*

*La boutique d'armes. Remplissez chacun de vos pods en fonction de vos moyens. Il existe huit types d'arme distincte. Le marchand, avec son singe sur l'épaule, ne fait jamais crédit.*

## COMMENTAIRE



### ROCKET

Avertissement sur la jaquette: "Non recommandé pour les enfants de moins de 13 ans." Une accroche alléchante, en partie justifiée puisque les monstres sont affreux et ont une tendance à exhiber leurs cruelles blessures: mares de sang, têtes qui sautent, démembrements progressifs, explosions de tripes, on monte dans le gore au fil des niveaux. C'est bon! En plus, le jeu accroche bien. Vous êtes toujours contraint à aller au maximum, sinon vous ne pourrez pas acheter les bonnes armes ni réparer votre cuirasse, et le prochain combat sera une brève exécution! La succession des phases apporte des défis très différents, mêlant exercices de tir, mouvements stratégiques et achats très réfléchis. Les manips sont parfaites, et l'affichage très lisible des munitions permet de savoir toujours où l'on en est. Une cartouche à la fois intelligente et de mauvais goût, violente et très pensée.

Nous sommes en 3740 apr. J-C: la civilisation couvre maintenant tout l'univers, et on en a fini avec les sanglants conflits intergalactiques. A la place, des combats de gladiateurs: chaque peuple envoie son champion et perd ou gagne avec lui. C'est plus économique, d'autant qu'il s'agit d'affrontements de robots, on ne casse que de la tôle... Héros de la Terre, vous allez affronter successivement le dragon d'acier Shanox Moisail, puis le tripode en tungstène Forsal Jeraba, puis... trop longue serait la liste de ces créatures invraisemblables, graphiquement magnifiques, inventées par les programmeurs, et dont chacune exige une tactique de combat différente!

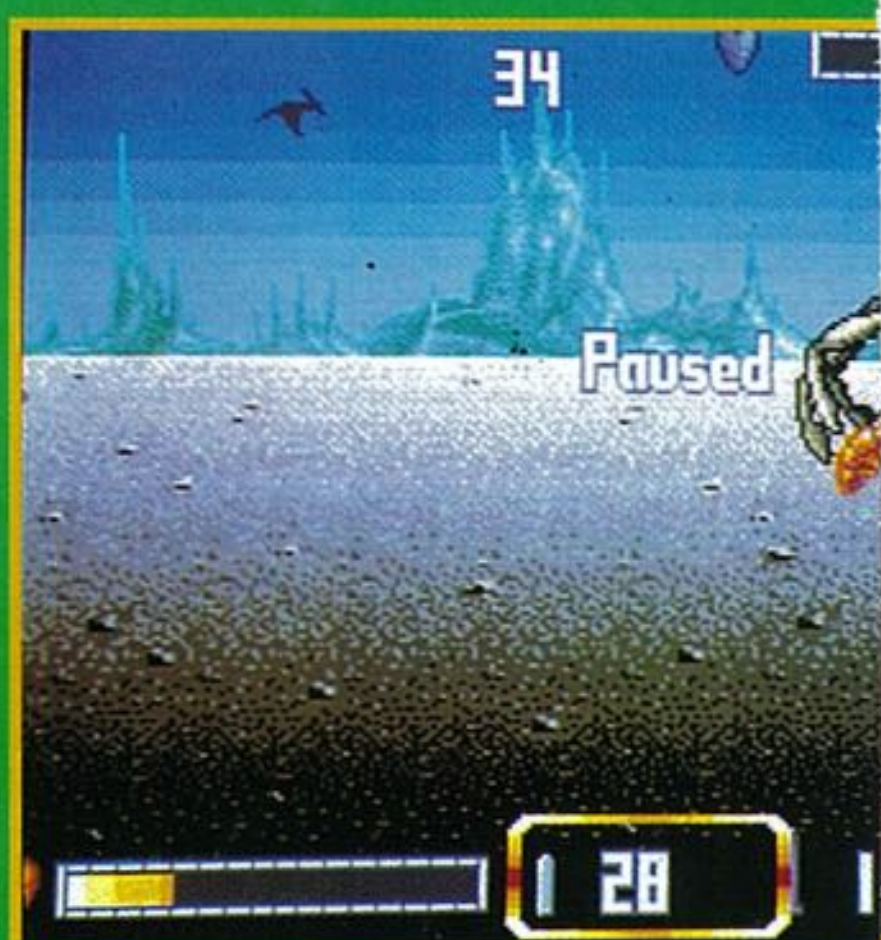
Surprise, le jeu est franchement original! Il se déroule en trois phases: 1/ vous affrontez un robot adverse et devez le détruire avec vos armes dans un temps limité; 2/ vous participez à une sorte de tir au canard sur des créatures rampantes et devez atteindre un score minimal; 3/ avec les points de ce score transformés en argent, vous essayez d'acheter de nouvelles armes et de faire réparer votre armure plus ou moins endommagée par le précédent combat. Puis on recommence la première phase avec un nouveau robot hostile, et ainsi de suite... L'affaire se complique du fait que le combat est un face-à-face, style western, l'ennemi pouvant s'enfuir vers la gauche ou la droite de l'écran qui, d'ailleurs, scrolle; or, il se trouve que vos armes sont réparties en trois canons, un dans votre pince gauche, un autre au milieu de votre torse, le dernier dans votre pince droite. Donc, si par exemple vous épuisez les munitions de votre pince droite, le robot ennemi pourra aller se réfugier à droite sans que vous puissiez continuer à le mitrailler; lui, par contre, continuera à tirer... Vous avez du mal à suivre? Un seul Death Duel, et vous aurez compris le problème!



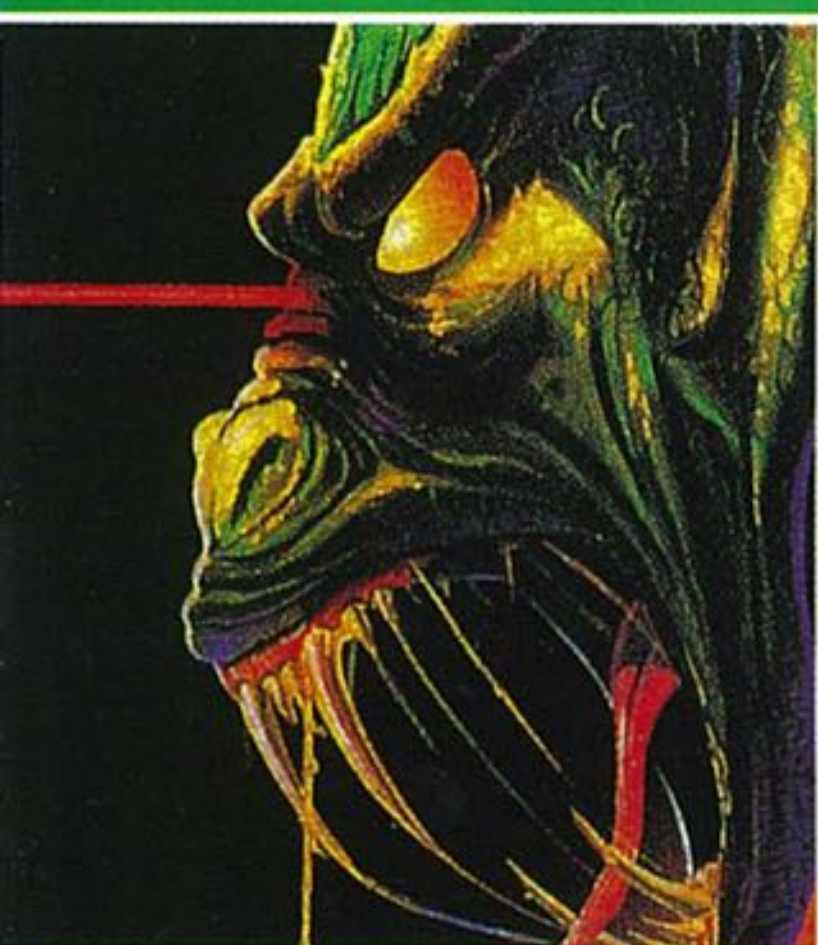
*Ah! enfin un peu de chair... Tendre et rafraîchissant dans cette orgie de métal.*



DEATH







Atelier de carrosserie pour robots fatigués. Mieux vaut garder des sous pour cette phase. Le comportement de votre robot en dépendra : par exemple, s'il perd sa jambe gauche, plus de scrolling vers la gauche...



Name : Shanox Moisail Strength : III  
Age : 521 Agility : III  
Race : The Krog Victories : II

Le portrait et les caractéristiques de Shanox Moisail. A lire attentivement pour choisir ses armes...



Percer les murs coûte cher en munitions, mais l'ennemi a tendance à se croire à l'abri malgré les trous...



La phase bonus qui doit améliorer votre score et donc votre futur équipement. Ces cibles rampantes sont ridicules.

## COMMENTAIRE



### EL NIO NIO

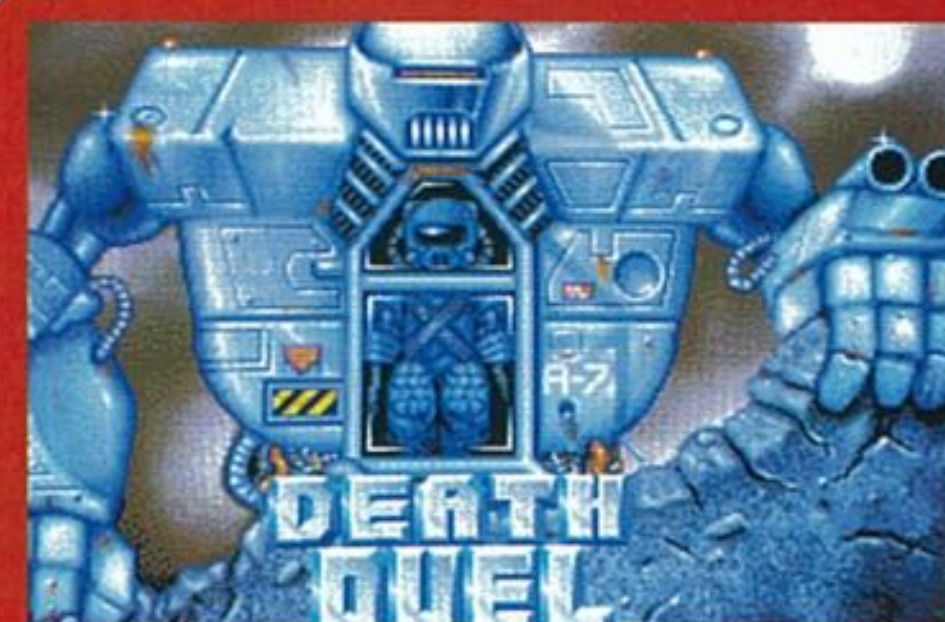
Avec un titre et un scénario pareils, je m'attendais au pire... Erreur sur toute la ligne ! Le principe de Death Duel est à la fois simple, violent, et nouveau. Le duel de face est rare. Avec un champ de bataille élargi par le scrolling, l'affrontement ne demande pas seulement de viser juste, mais d'anticiper les mouvements de l'adversaire. Comme vos munitions sont limitées, inutile d'arroser dans tous les sens ! Ajoutez à cela des murs derrière lesquels s'abrite l'adversaire, des types d'armure très variés qui font appel à diverses armes, et vous comprendrez qu'on ne maîtrise pas les finesses du jeu en cinq minutes. Le maniement est par contre enfantin, avec le bouton A pour faire tirer la pince gauche, le B pour le torse, le C pour la pince droite. Là, rien à reprocher aux programmeurs, ils ont tout fait pour vous faciliter la tâche : si vous perdez, c'est uniquement parce que vous êtes mauvais !



Name : Forsal Jeraba Strength : 48  
Age : 655 Agility : 61  
Race : The Lairdin Victories : 26

Voici le célèbre Forsal Jeraba. Profession : tripode au tungstène. Les balles classiques le chatouillent, les lasers le grattouillent. Il aime moins les grenades...

Le tripode au tungstène est arrogant. Taillez-lui la tête au carré à coups de grenade.



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

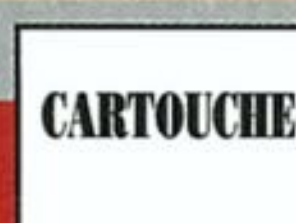
DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3-5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : TRES MALIN



PRESENTATION 96%

Portraits de robots, pin-up annonçant le combat, écrans de choix extrêmement clairs : exemplaire !

GRAPHISMES 90%

Le catalogue de monstres est un régal.

ANIMATION 71%

Les mouvements ne sont pas finement décomposés. Les agonies de robots et le scrolling sont d'excellente facture.

BANDE-SON 55%

Musique honnête, sans génie, et presque toujours la même.

JOUABILITE 94%

On comprend et on maîtrise en une seconde toutes les possibilités du jeu. Se conduire en vrai héros est plus long...

DUREE DE VIE 70%

L'absence de codes oblige à toujours recommencer les premiers robots.

INTERET 85%

Une cartouche brutale mais originale. Du sang, des boyaux, mais de la stratégie : c'est le cocktail qu'on aime !





**E**n attendant de partir pour la prochaine Guerre du Golfe, la jeune génération va pouvoir s'entraîner à "casser de l'Irakien" avec cette cartouche sous-titrée "Return to the Gulf". A bord d'un hélicoptère équipé de trois types d'armes plus ou moins meurtrières (de la mitrailleuse aux missiles), vous allez devoir accomplir une poignée de missions, divisées chacune en une demi-douzaine d'objectifs. Après l'inévitable briefing, vous décollez de votre porte-avions pour survoler les dunes à la recherche des radars ennemis, vous passez ensuite à l'attaque de la centrale électrique, puis de l'aéroport, pour finir par les centres de commandement dans lesquels vous trouverez les généraux ennemis qui, une fois capturés, vous livreront l'emplacement de leurs agents secrets. Voilà pour la première mission, déjà fort difficile car vos munitions, votre armure et votre carburant sont sévèrement limités et il vous faudra découvrir les caches de fuel ou de munitions qui sont dissimulées dans certains bâtiments tout en ramassant au passage les soldats alliés perdus dans le désert. Et tout cela n'est rien comparé à la difficulté des missions suivantes, dans lesquelles vous devrez délivrer de malheureux otages qui, depuis leurs sinistres geôles, vous enverront des signaux de détresse à l'aide de petits miroirs! Même si on est loin de la simulation, il vous faudra faire preuve de finesse pour venir à bout de ce shoot'em up intelligent.

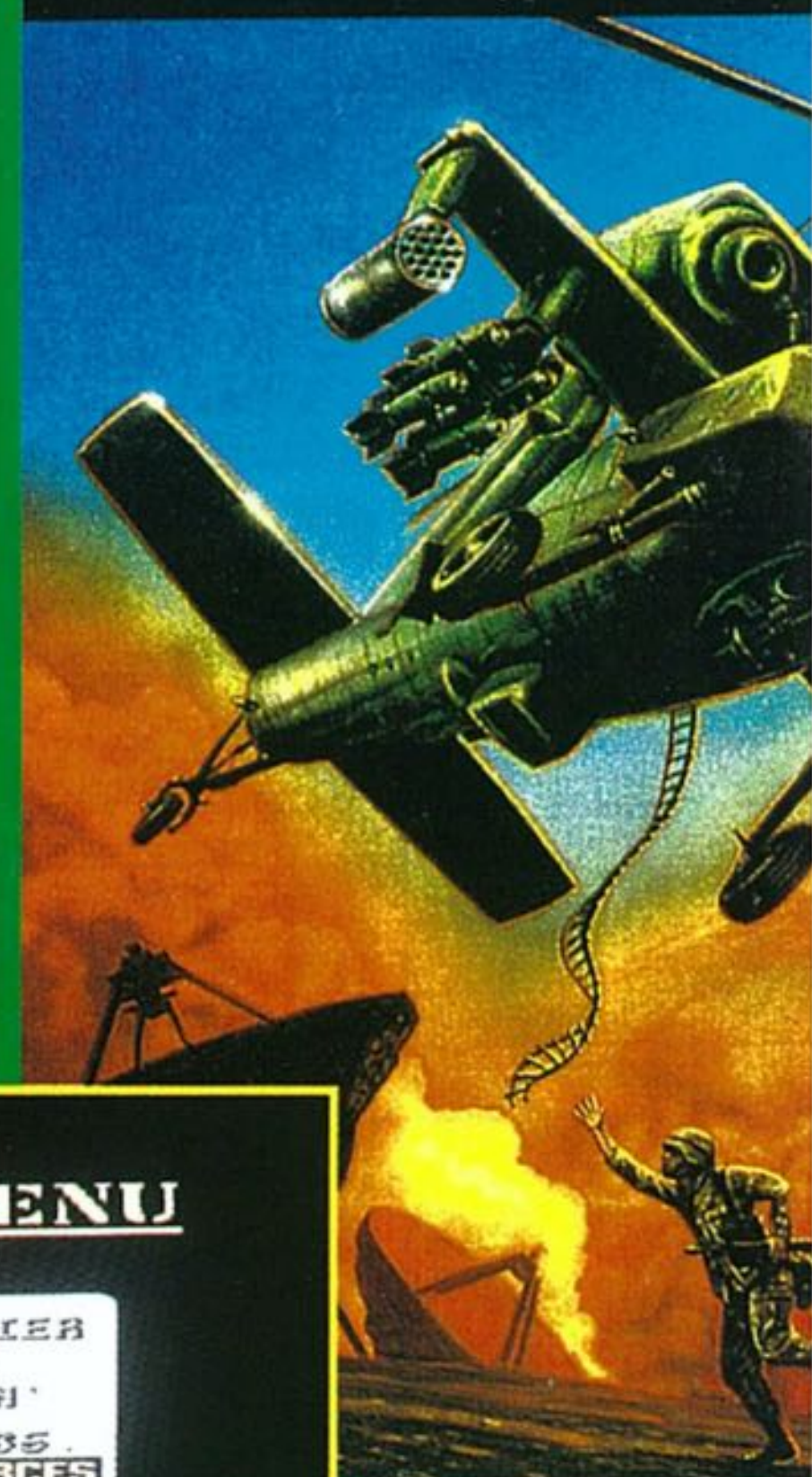
## MASSACRE A LA CARTE!



La carte est un élément indispensable du jeu, et pas seulement pour repérer votre position. En effet, elle permet également de voir l'emplacement des objectifs à détruire, des unités ennemies, des dépôts de fuel ou de munitions, et surtout celui des soldats portés disparus que vous devrez ramener à la base. Si vous voulez réussir votre mission, vous avez vraiment intérêt à planifier votre stratégie sur la carte avant de passer à l'action: comment parvenir jusqu'à l'objectif en évitant la DCA, où refaire le plein après l'attaque, et par où passer pour ramasser un maximum de soldats sur le chemin du retour?

# DES STR

RETURN TO



### TIP!



**VOUS AVEZ TOUT VOTRE TEMPS!**  
Pas la peine de se précipiter en tirant sur tout ce qui bouge, la plupart de vos ennemis ne vous repéreront que lorsque vous serez très près d'eux. Avancez donc prudemment jusqu'à ce que l'ennemi apparaisse tout juste à l'écran (il n'a alors pas encore détecté votre présence), puis, contournez-le de façon à l'attaquer dans le dos en fonçant droit sur lui et en larguant vos missiles (pas très loyal, mais efficace!).

*Votre mission a plutôt mal tourné, mais rien ne vous empêche de la reprendre plus tard, grâce à un système de mots de passe.*



Les radars sont souvent les premiers objectifs de vos missions car, sans eux, l'ennemi se retrouve presque aveugle.



Il est vital de récupérer vos chers "portés disparus" égarés dans le désert et parfois pris sous le feu de l'ennemi.



### COPILLOT MENU



X-MAN IS GREAT ON MISSIONS  
NOTHING IS BETTER THAN FIRE  
BUT HIS MARKSMANSHIP  
LEAVES SOMETHING TO BE  
DESIRED.

PRESS START TO EXIT

Choisissez bien votre copilote, car c'est lui qui se chargera de viser les unités ennemies et de larguer l'échelle de sauvetage.

### COMMENTAIRE



#### HOMER

Evidemment, le côté "avec les jeux vidéo, apprenons aux braves petits gars de chez nous à massacrer ces bâtards d'Irakiens basanés" fait froid dans le dos. Mais à part son idéologie franchement douteuse, Desert Strike est un excellent soft. Ici, pas question de tirer sur tout ce qui bouge sans réfléchir... Il vous faudra constamment planifier vos déplacements pour ne pas tomber en panne de carburant, de missiles, ou vous retrouver loin de votre base avec un blindage épais comme un sandwich SNCF. Dotée d'une réalisation impeccable, cette adaptation est aussi réussie que la version Megadrive (même si nos potes Julian et Rich, leur patriotisme sans doute exalté par la Guerre du Golfe toute fraîche, avaient à mon avis un peu gonflé les notes).



# ERT IKE



## COMMENTAIRE



**ROBBY**

Ce sont les Nintendomaniaques qui vont être contents : après ce Desert Strike, ce sont tous les titres (parus sur Megadrive) de l'éditeur américain Electronic Arts qui vont être convertis sur la 16 bits de Nintendo. Ce jeu de combat, mi-arcade mi-stratégie, nommé pour les Tilt d'or 92, est toujours aussi défonçant et attrayant sur Super NES. Si la représentation graphique utilisée et le pilotage de votre hélico peuvent paraître déconcertants dans un premier temps, ils sont en fait les éléments d'un cocktail explosif. La difficulté croissante des missions proposées garantit de nombreuses heures de fun.

*Avant chaque mission, vous ne pourrez échapper au traditionnel briefing.*



*Votre hélico peut transporter jusqu'à six soldats récupérés sur le champ de bataille. Chaque soldat ramené sain et sauf sur cette base vous fera gagner une centaine de points d'armure.*



*Ce destroyer vous larguera près de votre mission, mais ne reviendra vous chercher que lorsque vous l'aurez menée à bien.*

*Certains bâtiments contiennent des armes, du fuel, des otages... ou des tireurs embusqués !*

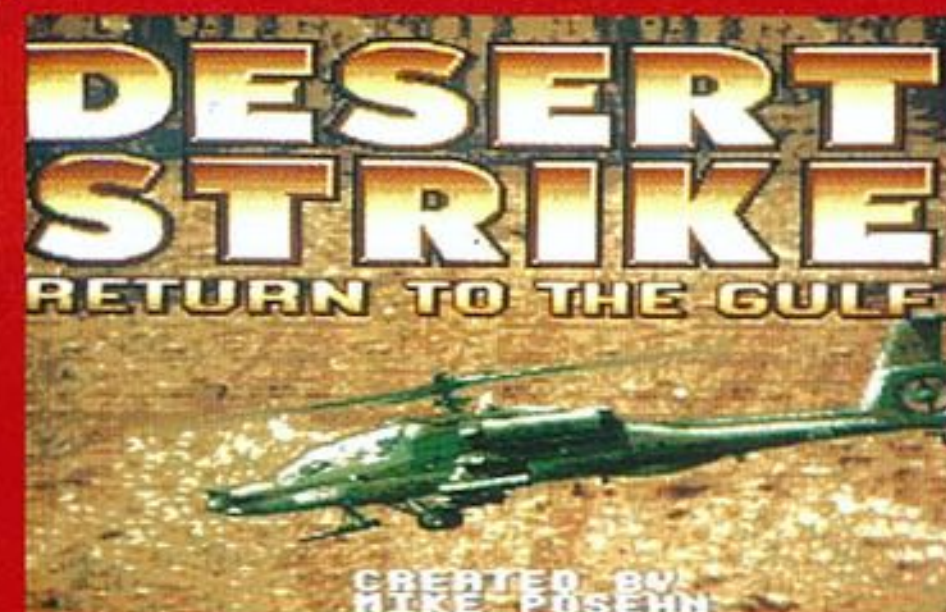


## TIP !



**POUR RÉUSSIR L'ATTAQUE D'UN objectif, fixez-vous des priorités : Descendez d'abord les "Rapier" (l'espèce de poubelle en bas à droite de l'écran) dont les missiles guidés sont redoutables, puis les batteries antiaériennes, pour finir par les fantassins armés de bazookas. C'est seulement une fois que vous aurez éliminé tout danger autour de votre objectif que vous pourrez vous adonner tranquillement à la démolition des bâtiments.**

## REVIEW



**EDITEUR : EA**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

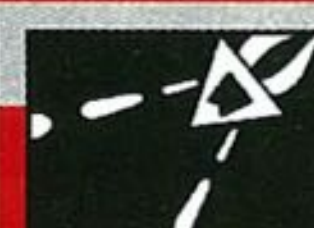
**DIFFICULTE : DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : MOYEN**



**PRESENTATION 87%**

*La séquence d'introduction est assez réussie.*

**GRAPHISMES 85%**

*Les décors en fausse 3D sont très détaillés, de même que l'hélico.*

**ANIMATION 83%**

*Le scrolling est impeccable, même si l'on peut regretter que les capacités de la Super Nintendo n'aient pas été vraiment exploitées.*

**BANDE-SON 75%**

*Classiques mais réussis, les bruitages vous plongent en pleine fusillade !*

**JOUABILITE 85%**

*Trois modes de contrôle de l'hélico (plus ou moins réalistes) sont disponibles.*

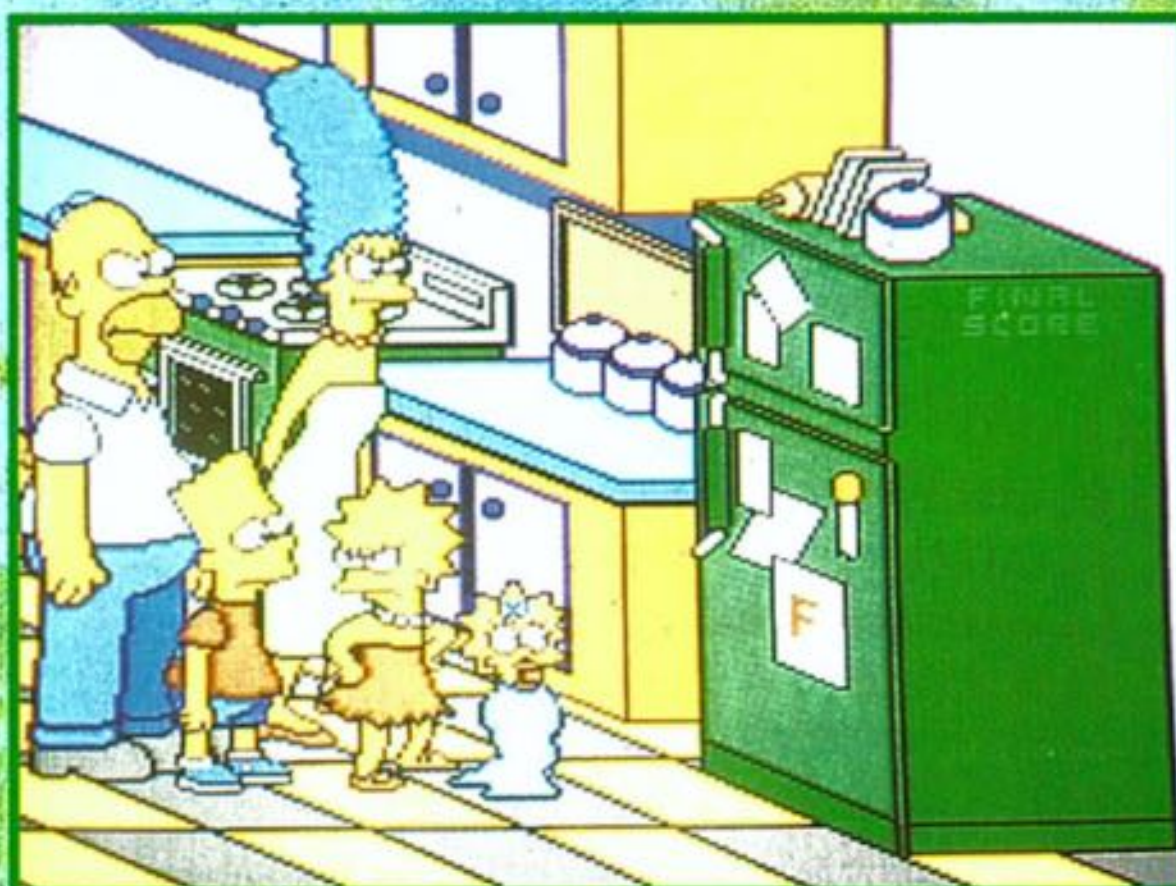
**DUREE DE VIE 87%**

*Les missions sont suffisamment difficiles pour vous tenir en haleine pendant un bon moment.*

**INTERET 86%**

*Un excellent cocktail d'arcade et de stratégie qui vous obligera à faire preuve d'une certaine finesse...*



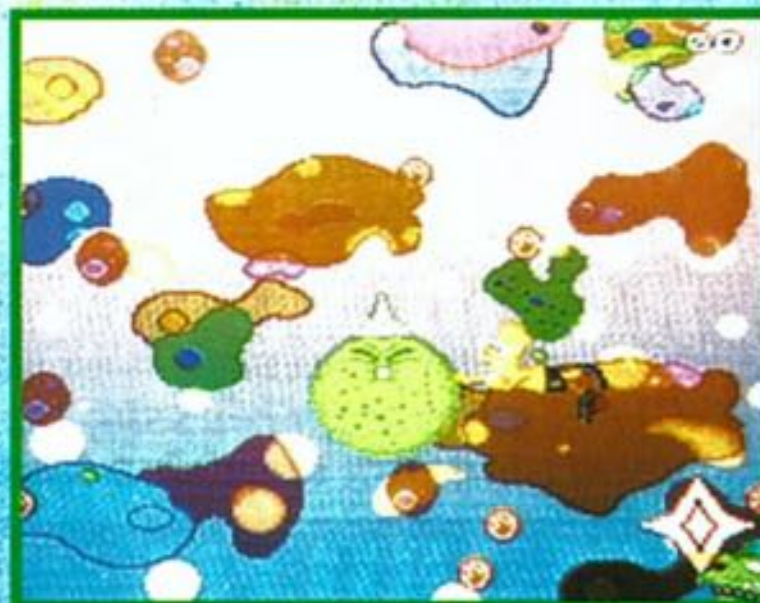


La famille au complet est présente pour féliciter Bart. Il faut dire aussi que son excuse n'était pas du tout crédible, quelle injustice!



Bart à la poursuite d'une feuille, attention aux voitures!

Dans ce monde-là, Bart se prend pour un vaccin et explose tous les virus passant à sa portée.



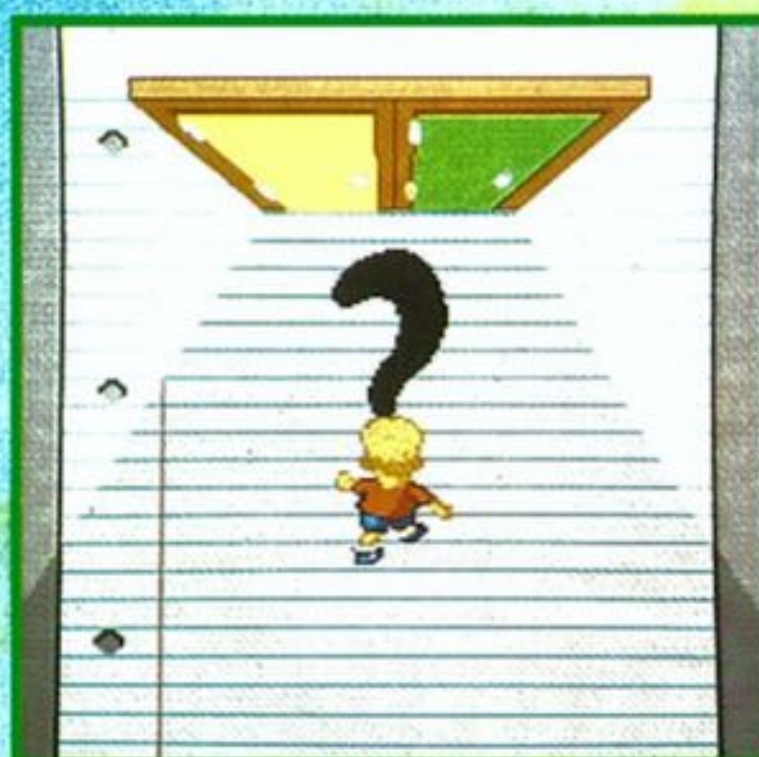
Indy ne dispose que d'une vie pour traverser ce dédale parsemé de pièges.

## COMMENTAIRE



### HOMER

Difficile de ne pas craquer pour cette cartouche quand on vénère comme moi cette série culte (je mange des "Donuts" et je me peins en jaune avant de venir à Consoles+). Du délire... Vous retrouverez la plupart des personnages secondaires de la série (le proviseur Skinner, Otto Bus, Joe neutron, etc.), avec notamment un niveau particulièrement saignant inspiré des aventures de Itchy et Scrutchy, des Tom et Jerry dégénérés, vedettes de dessins animés ultra violents qui n'ont rien à envier aux japonaiseries du club Dorothée. Autre monument de délire: "Bartzilla" ravage la ville! Cool, mec! Et, en prime, une réalisation technique impeccable et des digitalisations de la voix de Bart... Le bonheur, quoi!

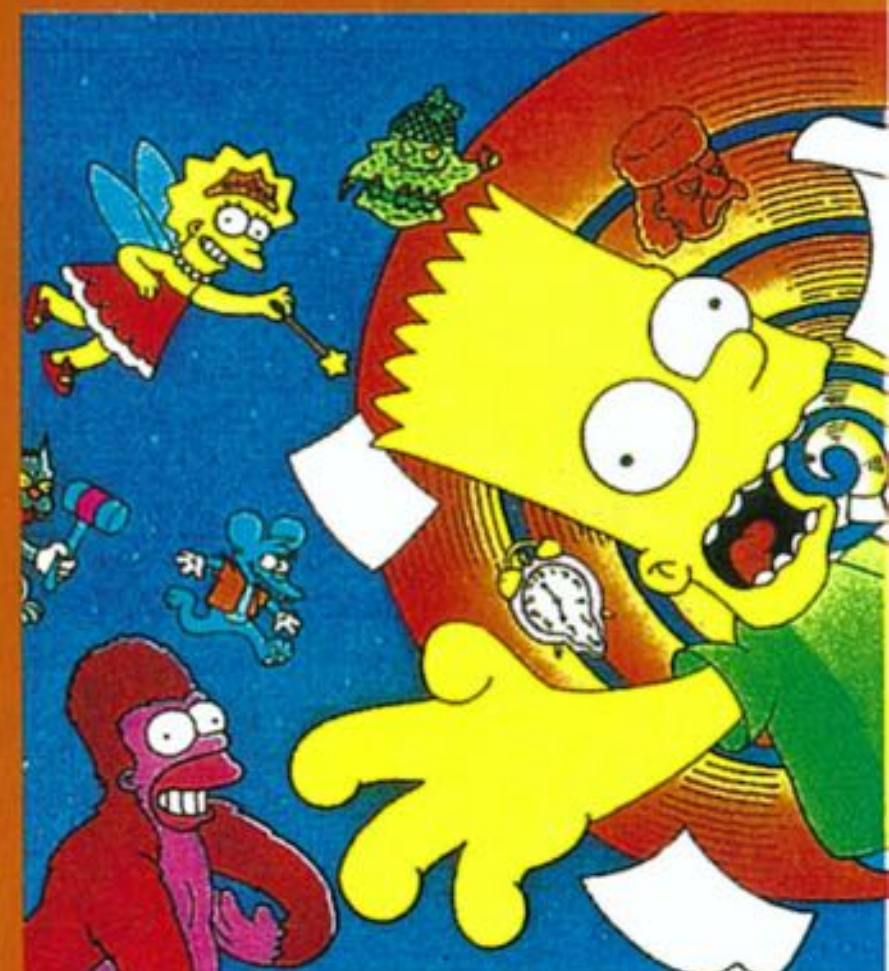


Bart a réussi à récupérer une de ses feuilles malgré tous les obstacles qui se dressent devant lui. Maintenant, il peut choisir entre deux mondes remplis de dangers.



Bravo! déjà une feuille de moins. On ne le croirait pas comme ça, mais notre héros est très fort!

Bart a vraiment la tête dans les nuages! Que fait-il donc déguisé en super-héros?



## THE SIMPSON BART'S NIGHT

Comme d'habitude, notre cher Bart, de la très renommée famille Simpson, habitant la non moins renommée ville de Springfield, n'a pas pu s'empêcher de se faire remarquer. En effet, il avait pris la sage décision de faire ses devoirs pour le lendemain, même s'il devait y passer toute la nuit. Mais ce qu'il ne pouvait pas deviner, c'est qu'il allait s'assoupir et s'étaler (le mot est faible) sur son bureau au bout d'une dizaine de minutes! Le plus intrigant dans toute cette histoire, c'est qu'il se met soudain à rêver que ses feuilles de devoir s'envolent par la fenêtre. Bart, d'un seul bond, l'enjambe et tombe! Quelques dizaines de mètres plus loin... il se retrouve au beau milieu d'une rue qui lui paraît très familière, mais cela n'est qu'une apparence trompeuse... En fait, en guise de rêve, il se retrouve plutôt dans un véritable cauchemar. Jugez par vous-même: bus fou, champignons tueurs, boîtes aux lettres nomades, poissons à trois yeux sont la faune habituelle de cet univers parallèle, si l'on excepte les rares bonus... Et la seule échappatoire possible est bien sûr de récu-



# COMMENTAIRE

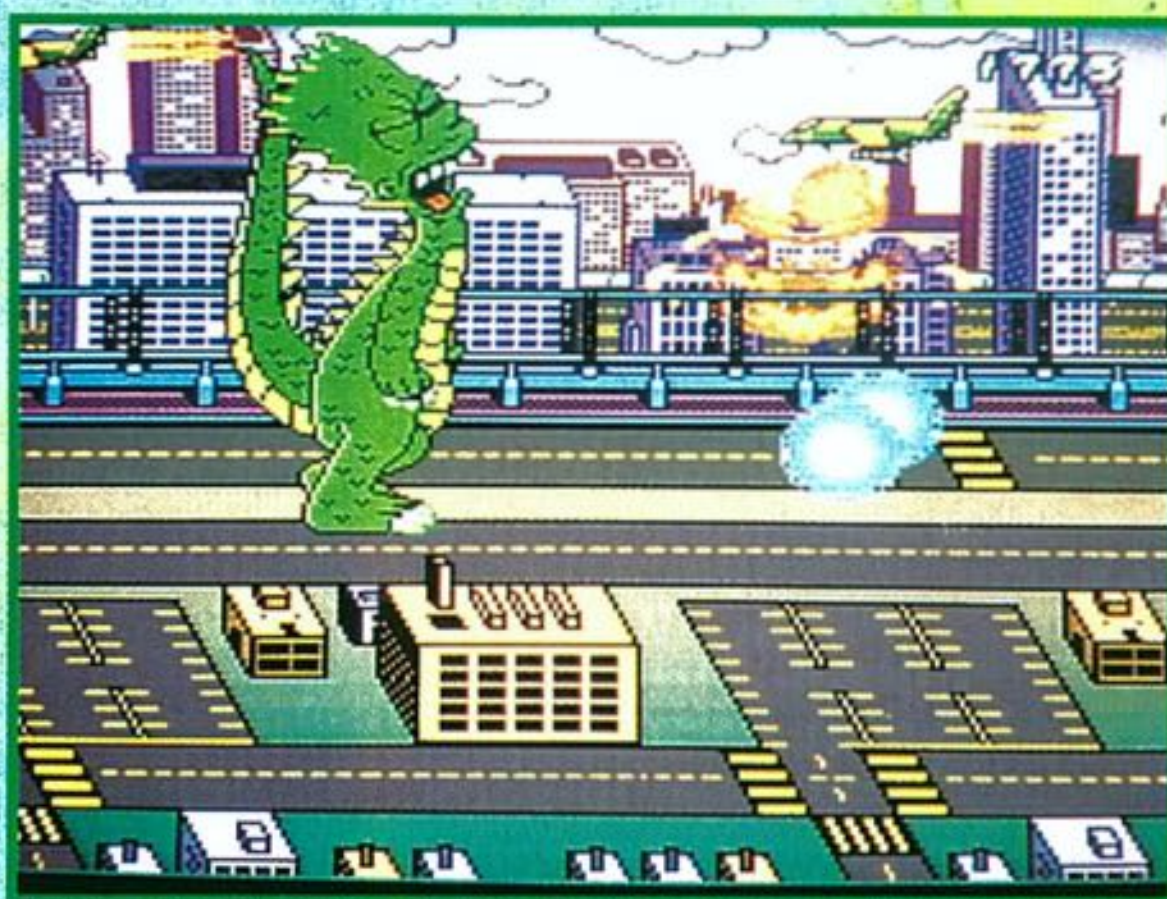


DOUGLAS

Après avoir joué quelques instants sur ce nouveau jeu dédié aux Simpsons (Krusty Fun House était le dernier en date), je me suis dit: "Douglas, tu es fatigué, tu as encore regardé trop de dessins animés, tu as trop bu de saké, trop écrit (!?), repose-toi, va dormir, ça ira mieux demain..." Je venais en effet de perdre en quelques instants une petite dizaine de vies, ce qui ne réjouissait pas du tout notre cher Bart! Comme pourraient le dire tou(te)s les ami(e)s qui étaient avec moi le lendemain (salut à vous tous!), certains niveaux sont vraiment injouables du fait de la mauvaise maniabilité.

Et comme on ne dispose pas d'option continue, je pense qu'il sera très dur d'en voir la fin. Même s'il n'est pas trop mal réalisé, j'aurais préféré que l'équipe d'Acclaim adapte le jeu d'arcade qui, lui, à défaut d'être varié, était bien plus amusant. C'est vraiment dommage qu'un jeu aussi délirant soit aussi rebutant! Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir persévéré! Vous l'aurez compris, ce jeu est pour moi un vrai cauchemar de testeur!

SONS  
ITMARE



Imaginez la tête des habitants devant ce monstre sorti de l'imagination du rêveur. L'armée, quant à elle, réagit très vite et bombarde Bartzilla sans répit.



Cet équipement vous sera bien utile face aux aspirateurs carnivores.



En voilà un qui paraît très agressif: à en juger par son attirail, il compte prendre Bart comme cible!

pérer les fameuses feuilles qui traînent un peu partout au gré du vent. Cela ne va pas être aussi facile que ça car, pour pouvoir garder la feuille, Bart va devoir subir une épreuve sous la forme d'un autre monde à traverser. Et ils sont au nombre de six: Bartzilla propose à un hybride de Bart et du non moins fameux Godzilla de détruire toute une ville ainsi que son armée, de combattre Momthra puis le grand Homer Kong au sommet du plus grand building de la ville (tout ça pour une feuille!). The Temple of Maggie invite notre héros à se prendre pour Indy et à explorer un dangereux complexe souterrain, comme d'habitude rempli de monstres et autres pièges. Le suivant entraîne Bart dans le corps humain à la chasse aux virus. Contre Itchy & Scratchy, vous devrez utiliser des armes plus hilarantes les unes que les autres pour détruire le mobilier agressif et vous protéger de nos deux compères! Le dernier monde voit Bart se transformer en "Bart-man", un super-héros fait en vrai hamburger, qui survole les environs à la poursuite d'adversaires volants. Bonne chance, Bart!

# REVIEW



EDITEUR : ACCLAIM

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : MOYEN

1  
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Il n'y a malheureusement pas d'option qui permette de régler le niveau de difficulté.

GRAPHISMES 69%

Tout à fait dans la lignée de la série TV, palette colorée et sprites délirants.

ANIMATION 75%

Elle reste moyenne: certains niveaux ralentissent à l'apparition de gros sprites!

BANDE-SON 75%

Le côté sonore a fait l'objet d'un effort.

JOUABILITE 39%

C'est le point noir du jeu. S'il n'avait pas eu ce défaut, Bart's Nightmare aurait peut-être pu prétendre au titre de hit...

DUREE DE VIE 45%

Tout dépend du type de joueur, soit c'est un courageux et il persévère pour sauver le pauvre Bart, soit il met sa cartouche dans son micro-onde!

INTERET 55%

Le jeu n'est pas totalement mauvais, mais il existe beaucoup mieux pour le même prix.





## REVIEW



près moult aventures et combats en compagnie de ses amis, Sadler aurait pu prendre une retraite bien méritée. Eh bien, non ! Le voici de retour sur les routes du désert. En effet, c'est après le bien étrange discours d'un vieux (magicien ?) qu'il décide de rendre visite à ses anciens compagnons. J'ai nommé

la belle Lumi, spécialiste du lancer de poignard, Fakir, le géant aux poings d'acier, et, enfin, Kidei, le sorcier. Le groupe est alors attaqué par un démon des sables, qui révèle que la domination du monde est imminente. Nos chers amis décident donc de partir à la recherche d'indices confirmant ses dires. Ils devront se battre contre des démons, sauver un seigneur, et même combattre Anubis ! La partie du jeu vue de dessus (à la Zelda) est utilisée pour la représentation des villes et palais. Des magasins vous permettent de vous équiper correctement, et sont aussi les seuls endroits où la sauvegarde est possible. L'action se présente en vue horizontale que le personnage peut faire scroller à sa guise, ce qui est très utile pour faire monter rapidement le niveau de vos héros, car ils peuvent revenir sur leurs pas pour se régénérer en ville. Le joueur ne peut utiliser qu'un personnage à la fois. Une feuille vous indique la progression des caractéristiques de votre personnage par rapport à ses points d'expérience, et gère votre équipement.



## COMMENTAIRE



DOUGLAS

Pour cette suite d'Exile (sorti sur MD et PCE), Riot a choisi de reprendre les mêmes éléments que son prédécesseur : action et aventure. Ce cocktail, somme toute assez commun (YSIII, Prince of Persia...), arrive quand même à prendre, grâce à une parfaite réalisation et un intérêt d'un bon niveau. J'ai, pour ma part, particulièrement aimé l'option à la Valis qui permet de changer de personnage, ce qui est fort appréciable pour passer certaines créatures, pas toujours très amicales. En parlant de créatures, la majorité d'entre elles se déplacent d'une façon assez illogique qui déroute légèrement le joueur (z'avez vu le joli dragon qui saute à pieds joints ?). Ce qui gâche un peu le jeu, c'est qu'il est vraiment très court : avec la sauvegarde, un joueur moyen le finira en une dizaine d'heures au maximum ! On reste un peu sur sa faim, dommage !



Notre héros n'a pas envie de se mouiller !

Les fées des bois sont loin d'être amicales ces temps-ci !



Le monde a bien changé depuis le dernier voyage de Sadler, les scorpions aussi !



C'est le moment de faire les courses, de questionner les indigènes, et bien sûr de sauvegarder !



## RIOT/TELENET JAPAN PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION 89%

De magnifiques dessins animés !

GRAPHISMES 75%

Pendant le jeu, ils restent dans la moyenne.

ANIMATION 75%

Même remarque que pour les graphismes.

BANDE-SON 80%

La musique orientale vous emporte ...

JOUABILITE 85%

Les personnages ne posent pas de problèmes.

DUREE DE VIE 60%

Un peu courte. Dommage pour un CD-Rom !

INTERET 75%

Si vous aimez le genre, bon, mais trop court !

1

JOUEURS



CD-ROM



**Nos cadeaux  
de Noël !**

**LA SUPER FAMICOM  
1 390 FTTC**

Avec 1 jeu au choix selon disponibilité  
**1 600 F TTC**

**LA MEGADRIVE  
920 FTTC**

Avec 1 jeu au choix + 1 manette  
Câble péritel + alimentation

## LES NOUVEAUTÉS DU MOIS

**SEGA MEGADRIVE**  
SONIC 2  
THE AQUATIC GAMES  
CAPITAINE AMERICA  
STREET OF RAGE 2  
PREDATOR 2

450  
390  
450  
NC  
350

### SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO

PRINCE OF PERSIA 530  
AXELAY 550  
AMAZING TENNIS AGASSI 489  
STREET FIGHTER 2 590

FATAL FURY NC  
GOLDEN FIGHTER 470  
LETHAL WEAPON 3 NC  
SUPER MARIO KART 510  
SUPER CUP SOCCER 490

### SEGA MEGADRIVE

**Prix exceptionnel 350 FTTC !**

OLYMPIC GOLD 350  
DESERT STRIKE 350  
KID CAMELEON 350  
EUROPEENNE CLUB SOCCER 350  
TERMINATOR 350  
CHUCK ROCK 350  
TOKI 350  
BATMAN 350  
CALIFORNIA GAMES 350  
CENTURION 350  
EL VIENTO 350  
FIGHTING MASTER 350  
JENNIFER CAPRIATI 350  
JORDAN VS BIRD 350  
MARBLE MADNESS 350  
MARIO LEMIEUX HOCKEY 350  
MIDNIGHT RESISTANCE 350  
RIDNIGHT RESISTANCE 350  
MS PAC MAN 350  
MYSTICAL FIGHTER 350  
PHANTASY STAR 3 350  
QUACKSHOOT 350  
SMASH TV 350  
STREET OF RAGE 350  
SUPER VOLLEYBALL 350  
TAZMANIA 350  
WORLD SOCCER 350  
YS 3 350  
RAMPART 350  
RBI 3 350  
OUT RUN 350  
LEMMINGS 2 350  
LHX ATTACK CHOPPER 350  
SPLATER HOUSE 2 350  
GEMFIRE 350  
DUNGEONS AND DRAGONS 350  
EA HOCKEY 350  
JAM AND EARL 350  
NHLPA HOCKEY 350  
JOE MONTANA 92 350  
ROAD RASH 350  
SUPER MONACO GP2 350  
JEWEL MASTERS 350  
CARMEN SAN DIEGO 350  
BUSTER DOUGLAS BOXING 350  
DECAP ATTACK 350  
HELL FIRE 350  
MERCUS 350  
TEAM USA 350

*Autres titres, nous consulter*

### SUPER NES, SUPER FAMICOM ET SUPER NINTENDO

CONTRA 3 420  
FINAL FIGHT 420  
ADDAMS FAMILY 470  
ROBOCOP 3 470  
BART'S NIGHTMARE 430  
DINO CITY 480  
AMERICAN GLADIATORS 450  
JOE ET MAC 450  
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 450  
NBA ALL STAR NC  
NCAA BASKET BALL 480  
OUT OF THIS WORLD NC  
RPM RACING 390  
SIM CITY 420  
SPIDERMAN X MEN NC  
STREET FIGHTER 2 590  
SUPER BATTLE TANK 490  
SUPER DOUBLE DRAGON 480  
SUPER BOWLING NC  
SUPER GOAL 420  
SUPER R TYPE 410  
SUPER WRESTLEMANIA 410  
THUNDER SPIRITS 410  
TORTUES NINJA 4 520  
ZELDA 3 380  
CASTELVANIA 4 450  
GOLDEN FIGHTER 480  
SONIC BLATSMAN 550  
NOSFERATU 510  
ACTRAISER 390  
JAMES BOND JR 490  
POWER ATHLETE 590  
ULTIMA 6 575  
MYSTICAL NINJA 520  
THE ROCKETER 510  
KEN 530  
MAGICAL MICKEY QUEST 590  
RETOUR DU DOUBLE DRAGON 510  
SKY MISSION 490  
SUPER PANG 520  
ACROBAT MISSION 510  
FINAL FIGHT GUY 590  
HOOK 550  
DESERT STRIKE 530  
LEMMINGS 390  
SOUL BLAZER 470  
HOME ALONE 2 510  
PHALANX 470  
TOP GEAR 480  
KING OF MONSTER 430

*Autres titres, nous consulter*

### GAME BOY

PRINCE OF PERSIA 190  
DOUBLE DRAGON 3 190  
TERMINATOR 2 190  
HUDSON HAWK 190

*Autres titres, nous consulter*

### GAME GEAR

DONALD DUCK 220  
WIMBLEDON TENNIS 220  
INDY JONES 220  
PREDATOR 2 240

*Autres titres, nous consulter*

### ACCESSOIRES

- Gamme d'adaptateurs pour consoles de jeux  
SEGA et NINTENDO (avec sortie péritel)  
pour moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE 150 F
- Adaptateur universel  
SUPER NES/SUPER FAMICOM  
et SUPER NINTENDO 99 F
- ACTION REPLAY PRO SUPER NES,  
SUPER FAMICOM et SUPER NINTENDO 459 F
- ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE 399 F
- Souris transparente  
(livrée avec tapis)  
compatible ATARI & AMIGA Réf. GP 300 T 100 F
- Joystick ATARI/AMIGA Réf. GP 301 100 F
- Quadrupleur  
de Joystick ATARI/AMIGA Réf. GP 246 90 F
- Commutateur de Joystick/souris  
Pour ATARI/AMIGA Réf. GP 220 150 F
- Cable SEGA pour TV Réf. GP 305 90 F
- Cable pour AMIGA/ATARI/TV 90 F

Pour tout renseignement ou  
commande relatifs à cette  
annonce veuillez préciser la  
référence **CO 492**

# TRANSLAN

**DISTRIBUTEUR OFFICIEL KOMELEC**

128, avenue du Maine - 75014 PARIS

Tél. : (1) 43 27 95 00

Fax : (1) 40 47 05 36

Ouvert de 10 h à  
12 h 30 et de 13h45  
à 19h00 du lundi au  
samedi inclu





# ULTIMA games

## MEGADRIVE\*

(cable, alimentation, joypad, péritel)

### 590<sup>F</sup>

(dans la limite des stocks selon les agences)

\*Console expo garantie



### MEGADRIVE + SONIC 990<sup>F</sup>

### MEGADRIVE + 2 manettes (PRO 2) GAME ADAPTOR 990<sup>F</sup>

### MEGA CD 1990<sup>F</sup>

compatibles avec toutes consoles (jap. US et fran.)



**PRO 1 = 190<sup>F</sup>.**  
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



**PRO 2 = 125<sup>F</sup>.**  
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125<sup>F</sup> Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.



**Game Adaptor = 99<sup>F</sup>.**  
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

### SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Sonic 2
- I love Mickey and Donald
- Street of rage 2
- Shinobi 2
- Batman Return
- Final Fight CD
- Street Fighter Cd

**Nous avons plus de  
50 titres à moins  
de 200 francs**

#### CARTOUCHES POUR MEGADRIVE\*

\* Les prix indiqués concernent soit une version US ou JAPONAISE.

#### les nouveautés

ALIEN VS PREDATOR	NC
AMERICAN GLADIATORS	NC
B-BOMB	NC
BATMAN RETURN	NC
BIO HAZARD	NC
CAL RIPKIN	NC
CAPTAIN AMERICA	NC
CHAKAN	NC
CHESSMASTER	NC
CHESTER CHEETAH	NC
DOUBLR DRAGON III	NC

EX MUTANTS HUMANS	NC
F15 STRIKE EAGLE II	NC
GUARDIAN ANGELS	NC
GODS	NC
HOME ALONE	NC
INDIANA JONES	NC
JENNIFER CAPRIATI	NC
JIMMY CONNORS	490 <sup>F</sup>
JOE MONTANA III	NC
JR BASEBALL	NC
KEEPER OF THE GATES	NC
METAL FANGS	NC
MOHAMED ALI	NC
RBI IV	NC
RAMPART	NC
SORCERERS KINGDOM	NC

STAR ODYSSEY	NC
STREET OF RAGE II	NC
STRIDER II	NC
SPIDERMAN VS X MEN	NC
SUPER MAN	NC
TALESPIN	NC
T2	NC
T2 ARCADE	NC
THUNDER FORCE IV	490 <sup>F</sup>
W. CLASS LB GOLF	NC
X-MEN	NC
YOUNG INDIANA JONES	NC
les CD	
WONDERDOG CD	490 <sup>F</sup>
AFTERBUNNER III CD	490 <sup>F</sup>
THUNDER STORM CD	NC



### NEC DUO 1790<sup>F</sup>

### NEC DUO + 6 JEUX

- PC KID 1 CD
- PC KID 2 CD
- Y'S 1 CD
- Y'S 2 CD
- THUNDER STORM CD
- NINJA SPIRIT CD

### 2990<sup>F</sup>

Spécialistes NEO GEO  
trouvez dans nos  
agences le  
plus grand  
choix au  
meilleur  
prix



Memory card.....199<sup>F</sup>  
Joystick NeoGeo.490<sup>F</sup>

### NEO GEO 1990<sup>F</sup> avec 1 jeu au choix\*

\*à choisir dans la sélection Ultima Games

Magician Lord	690 <sup>F</sup>
Baseball 2020	690 <sup>F</sup>
Burning Fight	690 <sup>F</sup>
Alpha mission	690 <sup>F</sup>
League Bowling	690 <sup>F</sup>
Blue's journey	690 <sup>F</sup>
Nam 75	690 <sup>F</sup>
Cyberlip	690 <sup>F</sup>
Puzzled	690 <sup>F</sup>
Top player golf	790 <sup>F</sup>

Ghost pilots	790 <sup>F</sup>
King of monsters	790 <sup>F</sup>
Ninja combat	790 <sup>F</sup>
Robo army	1090 <sup>F</sup>
Trash rally	990 <sup>F</sup>
Eight man	1090 <sup>F</sup>
Andro duros	1490 <sup>F</sup>
Fatal fury	1090 <sup>F</sup>
Football Frenzy	1290 <sup>F</sup>
Last resort	1490 <sup>F</sup>

World heroes	1490 <sup>F</sup>
Sengoku	990 <sup>F</sup>
Super spy	790 <sup>F</sup>
Soccer Brawl	990 <sup>F</sup>
Mutation nation	1490 <sup>F</sup>
Kings of monsters II	1490 <sup>F</sup>
Baseball star	1290 <sup>F</sup>
Baseball star II	1490 <sup>F</sup>
Art of fighting	NC





# ULTIMA games

**ACHAT-ECHANGE**  
de tous vos jeux vidéo  
et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

**PARIS:** 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86  
**PARIS (échange):** 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14  
**LILLE:** 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09  
**MARSEILLE:** 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25  
**BORDEAUX:** 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70  
**CAMBRAI:** 8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23  
**SEDAN:** 3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36  
**PAU:** 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06  
**MULHOUSE:** 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67  
**PERPIGNAN:** 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

**TOURS:** 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51  
**BASTIA:** 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70  
**LE MANS:** Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87  
**SUISSE:** av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50  
**JUAN LES PAINS:** 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21  
**AIX EN PROVENCE:** 40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25  
**DOUAI:** 195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91  
**NIMES:** 4, rue des Greffes - 30000  
**BLOIS:** 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53



**Pourquoi avons-nous choisi la Super NES US et la SuperFamicom japonaise ?** : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

## CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM\*

\* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

### NOUVEAUTES

ALIEN 3 ..... NC  
 AMAZING TENNIS ..... NC  
 BIO HAZARD ..... NC  
 BLUES BROS ..... NC  
 CHESTER CHEETAH ..... NC  
 CHUCK ROCK ..... NC  
 COOL WORLD ..... NC  
 DEADLY MOVES ..... NC  
 GODS ..... NC  
 HUMANS ..... NC  
 JIMMY CONNORS TENNIS ..... NC  
 LEATHAL WEAPON ..... NC  
 MICKEY MAGICAL QUEST ..... NC  
 OUT OF THIS WORLD ..... NC  
 PUSH OVER ..... NC  
 RANMA 1/2 II ..... NC  
 RED OCTOBER ..... NC  
 STAR WARS ..... NC  
 SPIDERMAN ..... NC  
 STRIKE EAGLE ..... NC  
 T2 ..... NC  
 T2 ARCADE GAME ..... NC  
 TERMINATOR ..... NC

TEST DRIVE II ..... NC  
 TOM & JERRY ..... NC  
 ULTIMA ..... NC  
 UTOPIA ..... NC  
 VIKINGS ..... NC  
 WING COMANDER ..... NC  
 WORLDTRIS ..... NC

### les HITS et PROMOS US

ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST ..... 499F  
 ADDAM'S FAMILY ..... 499F  
 ADVENTURE ISLAND ..... 499F  
 CONTRAT 3 ..... 499F  
 FINAL FIGHT ..... 499F  
 F ZERO ..... 390F  
 MYSTICAL NINJA ..... 499F  
 PILOT WING ..... 390F  
 POPULOUS ..... 390F  
 RIVAL TURF ..... 450F  
 SUPER TENNIS ..... 390F  
 TURTLES NINJA IV ..... 590F  
 WWF ..... 499F

### les HITS et PROMOS FAMICOM

GRADIUS III ..... 290F  
 FINAL FIGHT GUY ..... 690F  
 LEMMINGS ..... 390F  
 SUPER EDF ..... 290F  
 SUPER RTYPE ..... 290F

**SUPER  
FAMICOM  
1490<sup>F</sup>**

avec 1 jeu : 1990<sup>F</sup>

**SUPER  
NES US  
1090<sup>F</sup>**

avec 1 jeu : 1490<sup>F</sup>

Avec votre console Ultima vous offre  
l'adaptateur permettant de faire fonctionner  
toutes les cartouches US  
et Japonaises (valeur 199F) **GRATUIT**

SUPER VALIS ..... 390F  
 RUSHING BEAT ..... 390F

POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER



## ACCESSOIRES

- ASCII Joypad ..... 250<sup>F</sup>  
 - Alimentation ..... 150<sup>F</sup>  
 - Cable RGB ..... 390<sup>F</sup>  
 - Cable Amstrad ..... 250<sup>F</sup>  
 - Superscope  
 + 6 jeux ..... 590<sup>F</sup>  
 - Joystick CAPCOM ..... 790<sup>F</sup>  
 - Universal  
 Adaptor ..... Promo

## SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Star War  
 - Mystical Quest  
 - Another World  
 - Fatal Fury

**Nous avons plus de 30  
titres à moins de 400 F.**

**Certaines agences ULTIMA  
seront ouvertes le Dimanche  
en Décembre nous consulter**

**Reprise de votre console Sega pour  
tout achat de votre console Nintendo**  
 (offre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consulter)

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit

Prix

Produit

Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant

Total

C+15

DECEMBRE 1992 JOYSTICK

## BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

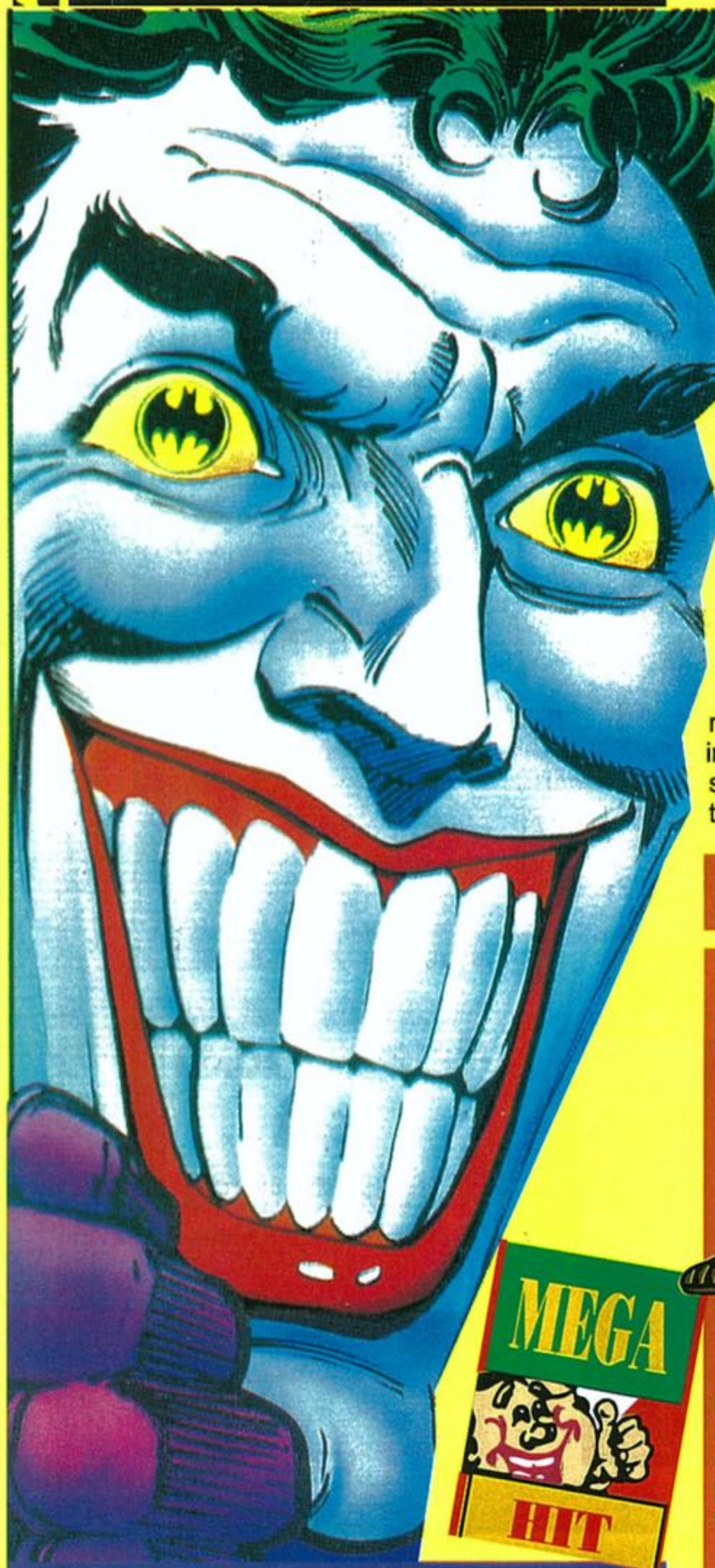
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86

Pour la VPC demandez Fabrice





COMMENTAIRE



MORGAN

Pas de doute possible, la production de jeux sur NES se porte encore très bien. Batman Returns vous en met plein la vue, même si vous êtes habitué à une 16 bits. Dès le premier niveau, on sent une programmation magistrale: un scrolling différentiel sur sept plans rien que pour les nuages, un autre scrolling pour le défilement des décors, des sprites très bien animés, et le tout reste d'une rapidité incroyable! Côté son aussi, ça démenage très fort. Pas de problème non plus pour la jouabilité, Batman se manie très facilement, et la longueur du jeu est suffisante. Et un méga-hit, un!

Gens de Gotham City, tremblez! Le Joker, ce sadique aux cheveux verts, ennemi public numéro un aux Etats-Unis, n'est pas mort. Il est revenu avec la ferme intention de se venger, alors gare à vous! Dans ce second épisode, cet affreux personnage, qui m'inspire autant de sympathie que Le Pen (déjà, je le saque dans tous mes tests celui-là), a décidé de s'emparer des mines de métaux précieux de la ville. Ces minerais, enrichis d'une substance extrêmement toxique, sont utilisés pour la préparation d'explosifs. La police de Gotham City, qui se trouve désemparée, fait appel à Batman (vous savez, ce type qui se prend pour une chauve-souris). Ce dernier n'a que peu de temps pour tenter de stopper l'horrible machination du Joker. A vous, donc, d'aider The Caped Crusader à mener à bien cette nouvelle mission. Le Joker ayant évidemment tout prévu (pas un gosse le mec!), des dizaines de sbires vont tenter de vous barrer la route. Suivant les niveaux, il peut s'agir de chimères, qui envoient une tornade verte (peut-être le Joker désire-t-il se reconverter dans l'écologie), ou d'énormes robots destructeurs disposant de lasers très puissants, ou encore de simples mortels peu scrupuleux, qui tenteront de vous dégommer à coups de fusil ou de boomerang. Pour envoyer paître tous ces gros méchants, vous disposez d'un arsenal puissant et complet: cinq armes différentes, dont quatre peuvent être suractivées. De plus, en ramassant des capsules d'énergie, vous pourrez devenir invincible un court instant. A signaler également la présence de codes qui peuvent vous éviter de recommencer tout le jeu à chaque partie. Good luck, Batman!

COMMENTAIRE



HOMER

Je n'ai jamais vu un jeu aussi bien réalisé sur NES (il paraît que la cartouche est bourrée jusqu'à la gueule de composants électroniques supplémentaires!). Les graphismes sont stupéfiants, la musique est excellente, et l'animation fourmille de détails réalistes (Batman jette parfois un petit coup d'œil derrière son épaule histoire de repérer l'emplacement de ses adversaires!). Et en plus, le jeu est vraiment passionnant! Vous massacrerez vos ennemis avec une panoplie d'armes aussi impressionnantes que variées, et il vous faudra un bon moment avant de vous retrouver enfin face à l'ignoble et insupportable créature à la chevelure verte. Un jeu à ne rater sous aucun prétexte (même avec un mot des parents).



Le Joker fait aussi dans la mécanique. Exemple: ce robot, facile à abattre, d'ailleurs.



Une des super-armes projette des boules de feu.



RETURN OF THE

BATMAN

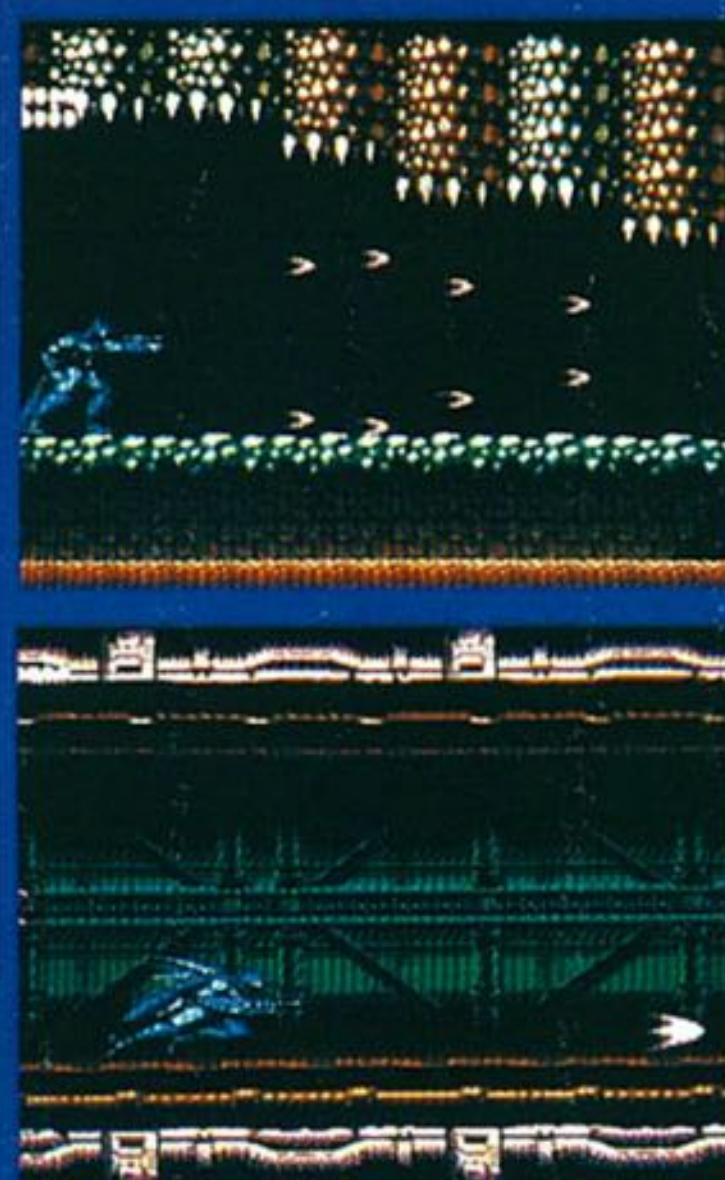
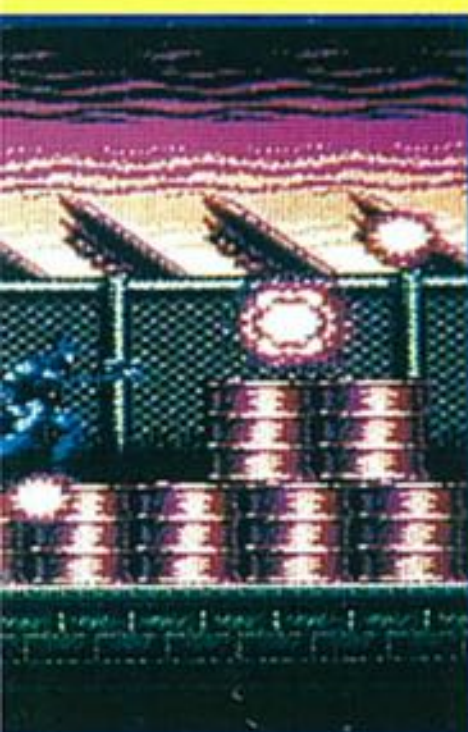




La chimère vous pulvérisera facilement avec ses tornades vertes.



Dans les égouts: des hommes-tortues essayeront de vous entraîner au fond.



## L'ARSENAL DE LA MORT!

Les armes que possède Batman ne sont pas seulement différentes du point de vue graphique. Chacune a ses propres caractéristiques: une puissance, une vitesse et une maniabilité différentes. Au départ, Batman dispose d'une arme standard qu'il ne garde pas longtemps. Les quatre autres, l'arbalète, le neutralisant acoustique, le batarang et l'étoile-bouclier, peuvent se suractiver par simple pression continue du bouton de tir, et donner ainsi une arme plus puissante.

## SUPER BATMAN!

Au cours de la partie, vous rencontrez des caisses qui contiennent des capsules d'énergie spéciale. Il faut en ramasser huit pour acquérir invulnérabilité et tir continu pendant une durée limitée (quelques instants tout au plus). Vous pouvez également utiliser cette énergie d'un seul coup, toujours en maintenant appuyé le bouton de tir, pour disposer d'une super-bombe qui détruit tout ce qui se trouve à l'écran.



Les caisses et les ennemis regorgent d'options.

## TIP !

POUR BATTRE LE BOSS DU DEUXIÈME NIVEAU, il y a UNE TECHNIQUE simple qui peut vous éviter de perdre des points de vie. PLACEZ-VOUS À DROITE DE

L'ÉCRAN. QUAND LE BOSS SE TROUVE À GAUCHE DE L'ÉCRAN, VOUS N'AVEZ QU'À SAUTER POUR ÉVITER SON TIR. QUAND IL SE DÉPLACE VERS LA DROITE, NE BOUGEZ PAS. ATTENDEZ QU'IL SE POSE PRÈS DE VOUS, ET SEULEMENT À CET INSTANT, SAUTEZ-LUI PAR-DESSUS. VOUS POURREZ AINSI LE MITRAILLER DANS LE DOS SANS ÊTRE TOUCHÉ. RÉPÉTEZ CETTE TECHNIQUE AUTANT DE FOIS QUE NÉCESSAIRE.



# BATMAN™

Return of The Joker™

NEW GAME PASSWORD

BYRON THE JOKER AND ALL RELATED PRODUCTS ARE TRADEMARKS AND SERVICE MARKS OF DC COMICS INC. ©1991 DC ENTERTAINMENT. LICENSED BY NINTENDO.

SUNSOFT

EDITEUR : SUNSOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : TRES BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 79%

Courte, mais d'un style BD sympa...

GRAPHISMES 92%

J'en ai rarement vu d'aussi beaux sur NES!

ANIMATION 93%

Les mouvements sont très bien détaillés et, surtout, le scrolling est étonnamment rapide.

BANDE-SON 91%

Ça cartonne méchamment!

JOUABILITE 89%

Le contrôle du personnage est vraiment excellent.

DUREE DE VIE 83%

No problem! Le jeu comporte 7 niveaux de 2 ou 3 tableaux, et la difficulté est progressive à souhait.

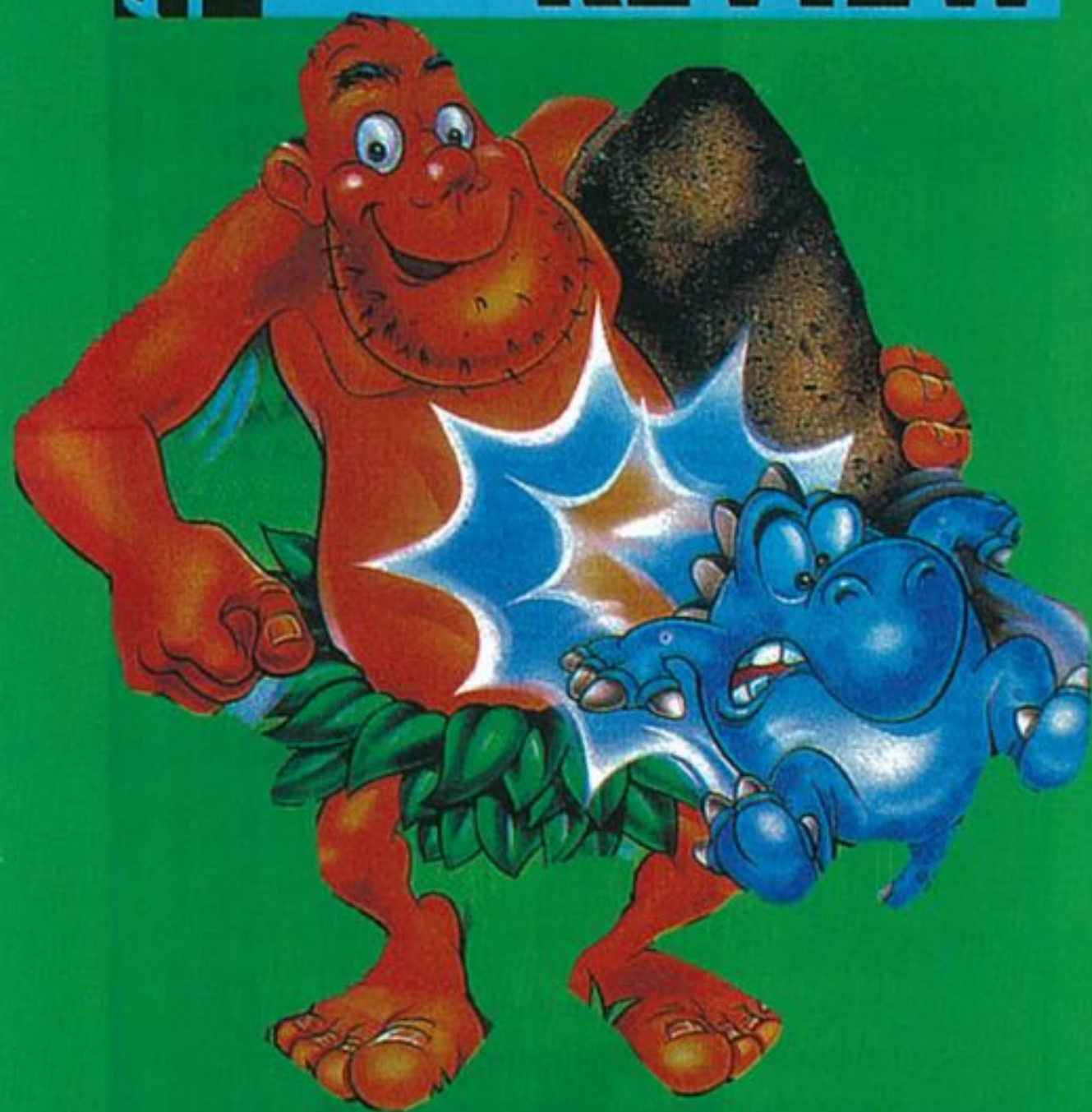
INTERET 93%

Encore plus fort que le premier, ce second épisode va casser la baraque!





## REVIEW



# CHUCK ROCK

### TIP !

POUR BATTRE LE DEUXIÈME BOSS, IL EXISTE UNE TECHNIQUE SPÉCIALE. PASSEZ VITE AU-DESSUS

DE SA TÊTE ET RETOURNEZ-VOUS. PUIS FRAPPEZ-LE À LA NUQUE JUSQU'À CE QU'IL MEURE. MAIS DÉPÊCHEZ-VOUS DE REMONTER À LA SURFACE DE L'EAU POUR NE PAS VOUS NOYER.

l'affreux du quartier. Cet horrible personnage avait enlevé sa femme, et défiait Chuck de venir la chercher... L'action débute vraiment à ce moment de l'histoire. Vous devez aider Chuck à traverser plaines, rivières et montagnes pour retrouver sa Dulcinée. Tous ces lieux charmants ne sont pas forcément déserts, et Chuck devra se débarrasser des quelques indésirables qui viendront entraver sa route. Heureusement, Chuck est gras du bide, et il se servira sans problème de ce dernier pour assommer aussi bien un moustique qu'un rhinocéros. Mais il pourra également utiliser les rochers pour leur écraser la tête ou pour se hisser sur les hautes plates-formes. En se rappelant la vieille histoire du Petit Poucet, Ophélia a parsemé sa route de cuisses de mammoth et de sacs de petits pois. Tout au long des cinq niveaux, Chuck en profitera pour se nourrir et gagner des points. Attention, quatre des niveaux sont divisés en trois parties, avec un boss qui vous attend au tournant à la fin de chacune d'entre elles.



Pour franchir ce passage délicat, vous devrez emprunter la voie des airs avec le ptérodactyle.

Il fut un temps où les consoles de jeu vidéo n'existaient pas encore, un temps où les dinosaures et les hommes préhistoriques se massacraient dans la joie et la bonne humeur. C'est à cette ère sauvage et brutale de notre histoire que vivent tranquillement Chuck Rock et Ophélia, sa femme. Mais comme le bonheur a toujours une fin, vous vous doutez bien qu'il leur est arrivé quelque chose de très embêtant. Ainsi, un jour où Chuck revenait du supermarché Mammouth, il trouva sa maison vide avec, au milieu de la seule et unique pièce, un mot de Gary Critter,

### COMMENTAIRE



#### MORGAN

Oungawa! Oungawa! Après avoir été adapté sur micro et sur les consoles Megadrive et Master System, Chuck arrive sur la petite Game Gear. Au premier abord, ce titre apparaît comme un superbe jeu de plates-formes, rapide comme je l'ai rarement vu sur cette machine. Mais le reste de la réalisation n'est pas à la hauteur. La bande-son est pratiquement inexistante et le jeu est un peu trop court pour mériter le titre de Méga Hit. La jouabilité, elle, est excellente et la difficulté est progressive suivant les niveaux. D'un humour certain (Chuck fait souvent des grimaces), ce jeu vous amusera malgré tout quelques jours durant.

Chuck se prend pour Obélix? Le maniement de menhir ne lui pose pas trop de problèmes.



Tant que Chuck arrive à garder son équilibre sur cette trombe d'eau, il évitera la noyade.

Le système de codes, pratique, permet de reprendre le jeu au dernier niveau vaincu.



ENTER PASSWORD

0 1 2 3 4 5 6 7  
8 9 A B C D E F G H  
J K L M N O P Q R

[AC23]



### SEGA PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>52%</b>
Rien, à part une simple image...	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>82%</b>
C'est joli, mais le fond noir est tristounet.	
<b>ANIMATION</b>	<b>87%</b>
Whow! C'est très rapide!	
<b>BANDE-SON</b>	<b>51%</b>
Quelques bruitages sans intérêt...	
<b>JOUABILITE</b>	<b>83%</b>
Très bonne.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>73%</b>
Des codes rendent le jeu facile.	
<b>INTERET</b>	<b>82%</b>
Trop facile, mais tout de même un bon jeu.	





032458



CALAMITY JANE

Il y avait fort longtemps qu'un shoot'em up ne m'avait autant enthousiasmée, au point que j'ai eu beaucoup de mal à l'abandonner pour écrire ces lignes, et encore, sur les injonctions répétées de Robby... Que dire de Super Turrigan, sinon que, sans faire preuve d'une très grande originalité, il possède tous les ingrédients d'un très bon jeu : de l'action à en perdre le souffle, des adversaires de plus en plus difficiles à abattre, des niveaux remplis d'obstacles et de passages secrets, sur terre comme au fond des eaux, un héros d'une très grande maniabilité qui court, saute et tire plus vite que son ombre... Bref, j'y retourne tout de suite, avant que quelqu'un ne découvre où j'ai caché la cartouche !



Une centaine de diamants offre généreusement une vie supplémentaire à Turrigan !

## DE NOMBREUX PASSAGES SECRETS

Les parois rocheuses ou les murs de briques cachent de longs couloirs à explorer.



Une mission de tous les dangers.

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Quand on est testeur, on a un peu tendance à ne s'intéresser qu'aux consoles les plus puissantes, au détriment des petites 8 bits. Quelle erreur ! C'est désolant, mais c'est comme ça. Cela nous fait

parfois passer à côté de superbes jeux, comme Elite. C'est presque par hasard que j'ai découvert cette sublime conversion du jeu micro Turrigan. La première chose qui a attiré mon attention, c'est la qualité des graphismes : "Tiens, ils ont sorti Turrigan sur SFC ?" C'est impressionnant, non ? L'animation est rapide et fluide, la maniabilité très bonne, les bruitages excellents. Conclusion : si vous avez une NES, achetez Turrigan, vous ne serez pas déçu !



NES

## REVIEW



# SUPER TURRICAN

START GAME  
OPTIONS  
HIGHSCORES

LICENSED TO  
IMAGINEER COMPANY LTD  
© 1992 BY RAINBOW ARTS GmbH  
CREATED BY MANFRED TRENZ  
LICENSED BY NINTENDO

**EDITEUR : IMAGINEER**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 3-5**

**SAUVEGARDE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**

**CONTROLE : EXCELLENT**

1

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 72%**

Un écran d'options pour choisir le niveau de difficulté et le nombre de vies.

**GRAPHISMES 72%**

Ecrans clairs, mais les petits mutants et autres bestioles manquent un peu de variété dans les premiers niveaux.

**ANIMATION 79%**

Fluide et rapide, avec tout ce qu'il faut de sprites !

**BANDE-SON 75%**

Une musique sans originalité mais de très nombreux bruitages, bien adaptés à l'action.

**JOUABILITE 78%**

Turrigan répond parfaitement à la moindre de vos injonctions.

**DUREE DE VIE 84%**

Chaque niveau réserve un bon nombre de passages à explorer, remplis d'ennemis toujours plus nombreux et plus coriaces.

**INTERET 88%**

Une belle réussite, à ne manquer sous aucun prétexte.

# SUPER

# TURRICAN





## TIP

DANS le flipper "Police Force", si VOTRE SCORE EST SUPÉRIEUR À 2 millions de points ET QUE VOUS EN ÊTES À VOTRE DERNIÈRE BOULE, LES QUATRE VOYANTS DE BOULES SUPPLÉMENTAIRES PLACÉS EN BAS DU PLATEAU S'ALLUMENT.

VOUS OBTIENDREZ UNE BOULE SUPPLÉMENTAIRE SI VOUS TOUCHEZ L'UN DE CES VOYANTS EN TRAVERSANT LES PASSAGES DU FLIPPER OU LES PASSAGES DE SORTIE.



La boule va s'engager dans le passage du super bonus!

## LES BONUS SPECIAUX

Parfois, des têtes de mort apparaissent dans le flipper "Elvira".

Si vous arrivez à les détruire, un super bonus de 25 000 points vous est offert. Autre super bonus : si toutes les lettres du mot "Elvira" sont allumées, placez la boule dans le passage du Crâne et vous gagnerez 3 millions de points.



Le deuxième flipper : "Police Force".

## COMMENTAIRE



MORGAN

Pinball Jam n'est pas un mauvais jeu. Le vrai problème est qu'il ne contient que deux parcours (deux flippers) : au bout de quelques parties, on s'en lasse facilement. Côté réalisation, les graphismes sont très agréablement colorés, mais les décors affichés à l'écran sont trop nombreux, ce qui réduit la visibilité de la boule. La bande-son propose deux musiques qui tapent rapidement sur les nerfs. En revanche, les bruitages sont variés et ressemblent à de vrais bruitages de vrai flipper, de surcroît accompagnés de quelques digits assez sympa. Réfléchissez donc à deux fois avant de vous décider à acheter ce jeu, qui possède certainement des aspects attirants, mais qui ne dispose pas d'une durée de vie suffisante.



Ne cherchez pas, c'est bien Elvira!

Essayez de distinguer la boule parmi ce micmac... Dur!



Repérez bien la boule : elle se glisse facilement entre les deux flips.

Rien ne ressemble au flipper. La boule rebondit de plot en plot, des dizaines de lumières jaillissent dans tous les coins, le suspense, l'excitation, l'extase... ah! Un premier choix s'offre à vous : sélectionnez l'un des deux flippers, "Elvira and the Party Monsters" ou "Police Force". Le premier vous transporte dans un monde des ténèbres où les forces maléfiques se chargeront de vous faire perdre la tête. Je dis monde des ténèbres, mais en fait, vu le nombre de couleurs chatoyantes présentes à l'écran, je pencherai plutôt pour "Elvira chez les Schtroumpfs"! Le deuxième flipper vous plonge dans un univers musclé, tout droit sorti des films d'action américains, et où vos réflexes devront être affûtés au maximum pour pouvoir vous en sortir. Apprenez à bien connaître chaque flipper, car chacun possède des parcours, bonus et cibles différents. De petites options vous permettent d'afficher le nombre de boules à l'écran, le nombre de points, et de faire "bouger" l'écran quand la boule reste coincée dans un trou... mais attention au Tilt en cas d'abus! Du "Monte-Slide" au "Top Cop Bullseye", en passant par les "Right Ramp" et autres "Drain Lanes", vous ne devrez pas quitter l'écran des yeux, ne serait-ce qu'une seconde, car la boule s'amuse parfois à faire quelques entourloupes!



## ATARI PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 62%

Elvira vous propose 2 flippers et 2 niveaux de difficulté.

**GRAPHISMES** 80%

Du bon travail bien coloré, mais trop fouillis!

**ANIMATION** 66%

Il n'y a pas grand-chose qui bouge... à part la boule.

**BANDE-SON** 74%

La musique tape un peu sur le système.

**JOUABILITE** 56%

La visibilité de la boule n'est pas bonne.

**DUREE DE VIE** 54%

Deux petits flippers, ce n'est pas énorme!

**INTERET** 59%

On n'y voit pas grand chose, mais on s'amuse un peu.

1

JOUEURS



CARTOUCHE



# CHRONOGAMES

## SEAU DU FUTUR AUPRES



### SUPER NINTENDO

(CARTOUCHES US FONCTIONNANT UNIQUEMENT AVEC ADAPTATEUR)

AMAZING TENNIS 475  
ANOTHER WORLD 475  
DESERT STRIKE 475  
FINAL FANTASY M.QUEST 390  
MICKEY MAGICAL QUEST 495  
SPIDERMAN VS XMEN 475  
SUPER STAR WARS tél  
ADDAM'S FAMILY 475  
BEST OF THE BEST KARATE 475  
CASTLEVANIA IV 425  
CHUCK ROCK 475  
CONTRA III 449  
DINO CITY 425  
FACEBALL 2000 449  
FINAL FIGHT 449  
FIRE POWER 2000 (Swiv US) 475  
F1 ROC (EXHAUST HEAT) 425  
GEORGES FOREMAN BOXING 425  
GUNFORCE 475  
HOME ALONE II 449

HOOK 475  
IMPERIUM 475  
IREM'S SKINS GAMES 475  
JAMES BOND JR 425  
JOHN MADDEN FOOT BALL 93 475  
KING OF MONSTERS 449  
LEMMINGS 425  
LETHAL WEAPON III 475  
MAGIC SWORD 449  
NBA All Star Challenge 475  
NCAA BASKET BALL 475  
NHL HOCKEY 93 449  
PHALANX 449  
POPULOUS 425  
PRINCE OF PERSIA 475  
PUSH OVER 475  
RACE DRIVIN 425  
RAMPART 449  
RIVAL TURF 425  
ROBOCOP III 449

SIMCITY 425  
SIMPSONS : BART'S NIGHTMARE 449  
SKULJAGGER 475  
SOULBLAZER 449  
SPACE MEGAFORCE (Super Aleste) 449  
STREET FIGHTER II 590  
SUPER ADVENTURE ISLAND 425  
SUPER DOUBLE DRAGON 495  
SUPER SOCCER 390  
THE COMBAT TRIBES 495  
TKO BOXING 390  
TORTUES NINJA IV 475  
WING COMMANDER 475  
WINGS II 425  
WWF WRESTLEMANIA 425  
ZELDA III 390



**NOTRE COUP DE CŒUR**  
BIP BIP ET LE COYOTÉ 475



### SEGA MEGADRIVE

CRUE BALL 395  
MICKEY & DONALD : World of Illusion 425  
SONIC II 395  
STREET OF RAGE II 495  
ALIEN III 395  
ANDRE AGASSI TENNIS 425  
ATOMIC RUNNER 395  
BATMAN RETURNS 425  
CAPTAIN AMERICA 425  
CHAKAN, The forever Man 425  
DEATH DUEL 425  
DRAGON'S FURY 395  
GALAHAD 395  
GODS 425

GREENDOG 345  
JAMES BOND AQUATIC GAMES 345  
JENNIFER CAPRIATI TENNIS 395  
JOHN MADDEN FOOT BALL 93 425  
LEMMINGS 395  
LHX ATTACK CHOPPER 425  
MICK et MACK GLOBAL GLADIATOR 449  
PREDATOR II 395  
RAMPART 395  
SIDE POCKET 425  
SUPERMAN 425  
TALESPIN 425  
TAZMANIA 395  
TEAM USA BASKET 425

TERMINATOR II (Arcade) 425  
WWF WRESTLEMANIA 425

#### MI DECEMBRE

ALIEN VS PREDATOR 425  
LOTUS TURBO CHALLENGE 425  
POWER MONGER 425  
ROAD RASH II 425  
STUNTS 425



**NOTRE COUP DE CŒUR**  
ARIEL LA PETITE SIRENE 425



### SUPER FAMICOM

MICKEY MYSTICAL QUEST 495  
POWER ATHLETE 549  
AXELAY 475  
FATAL FURY 595  
KEN LE SURVIVANT 6 549

PARODIUS 475  
PRINCE OF PERSIA 425  
SONIC BLASTMAN 495  
SUPER SWIV 549

**GENIAL !\***  
L'ADAPTATEUR  
SUPER NINTENDO 199F.  
Pour l'achat d'un jeu 99F.  
Gratuit pour l'achat de 2 jeux.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

TITRES

PRIX

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE

NUMERO \_\_\_\_\_  
Date d'expiration \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

JE POSSEDE ☐ GAMEBOY ☐ MASTER SYSTEM  
☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM  
☐ AUTRE \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

TEL \_\_\_\_\_

Port et emballage  
TOTAL A PAYER  
Jeux envoyés par colissimo

+25F

\* Offre non cumulable et non valable sur les promotions.  
PRIX VALABLES JUSQU'AU 10 JANVIER 93

Pour commander appelez au :  
(1) 42 94 06 09

**OUVERT EN DECEMBRE  
TOUS LES JOURS  
DE 10H à 20H**

Offres valable dans la limite des stocks disponibles





En cette fin d'année, Nintendo et Mindscape s'attaquent à l'éducatif. En attendant Mario Paint, la cartouche qui permet de faire de beaux dessins (sortie prévue en janvier sur Super Nintendo), voici The Miracle, un kit musical complet pour les Claiderman en herbe.

**P**etits et grands vont découvrir les joies de la musique. The Miracle est un système d'initiation au piano qui tourne sur NES. Pour 2 500 F (clavier, logiciel, pédale de son, écouteurs stéréo et câbles Midi), vous recevez les rudiments du solfège et apprenez à jouer de célèbres morceaux, en rythme et dans la bonne humeur.

## EDUCATIF AVANT TOUT

Utiliser la console NES, machine au look moins étrange qu'un métronome pour les passionnés du jeu sur tube cathodique, est une idée plutôt intéressante. La console de jeu se transforme ici en professeur de musique et tient un rôle éducatif que de nombreux parents apprécieront. L'objectif avoué de ce programme est de vous faire jouer, entre autres, l'Hymne à la joie de Beethoven! Si le compositeur allemand a mis plusieurs années à créer ce chef-d'œuvre, il vous faudra quelques jours pour reproduire la partition de base de ce classique. C'est le miracle de The Miracle (Robby m'a prévenu: "Pas de jeu de mots facile..." Mais je n'ai pas pu m'en empêcher!). La méthode d'apprentissage est très simple et, surtout, respecte une progression logique, qui vous encourage à recommencer plusieurs fois les exercices jusqu'à leur totale maîtrise. Le professeur-programme vous dispense 36 leçons, chacune étant découpée en sections. Un écran d'options vous permet d'écouter le morceau à étudier, à vous entraîner ou à commencer directement la leçon.

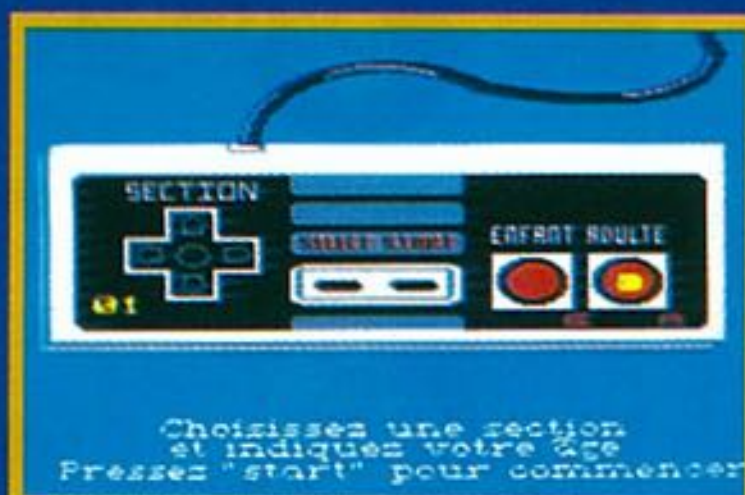
Pour situer le niveau de cet ensemble, il faut savoir qu'il est des professeurs de musique qui n'ont pas hésité à l'adopter pour rendre leurs cours plus vivants et mieux adaptés à leur jeune classe.



Au niveau du clavier, les futurs possesseurs du Miracle sont gâtés. Il est autonome et recèle des possibilités intéressantes: 128 sonorités instrumentales différentes, 16 voix (Miracle peut jouer 16 notes différentes en stéréo), touches sensibles (plus vous frappez une note, plus le son est fort), prise Midi (on peut relier Miracle à un séquenceur, à un ordinateur ou à un autre appareil compatible Midi), partage du clavier (la moitié gauche du clavier peut être affectée à un instrument et la moitié droite à un autre), bibliothèque (elle permet de stocker différents effets sonores et de mélanger de nombreux instruments).



La sélection dans les menus se fait au paddle. Les écrans sont clairs, et même les parents, peu habitués au



maniement d'une manette de jeu, sauront s'y retrouver.



▲ Une partition assez complexe, mais qui devient facilement déchiffrable. Pas de panique si vous êtes un élève sérieux, vous finirez par jouer l'Hymne à la joie!

Voici l'exemple d'exercices ratés. Les croix indiquent le nombre d'erreurs. Sur le clavier, le chiffre 3 correspond au "mi" et indique le doigt qui doit jouer.







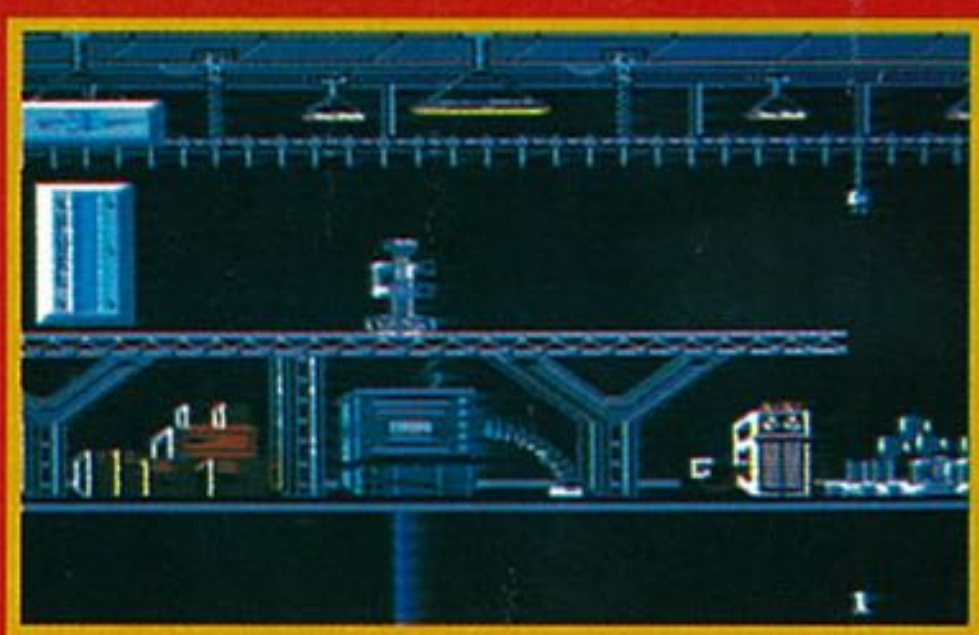
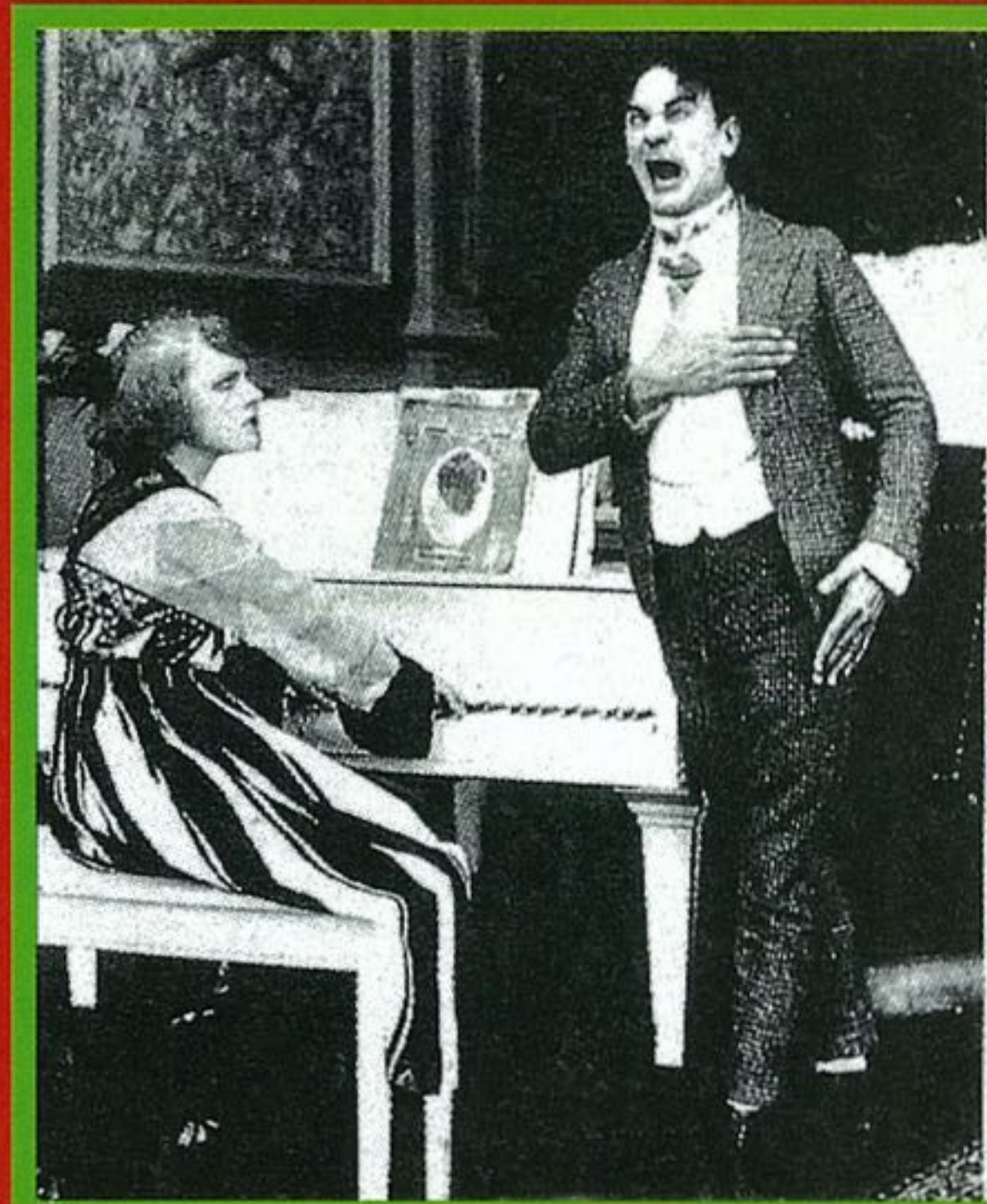
## PIANO TEACHING SYSTEM

## ATELIERS D'APPRENTISSAGE

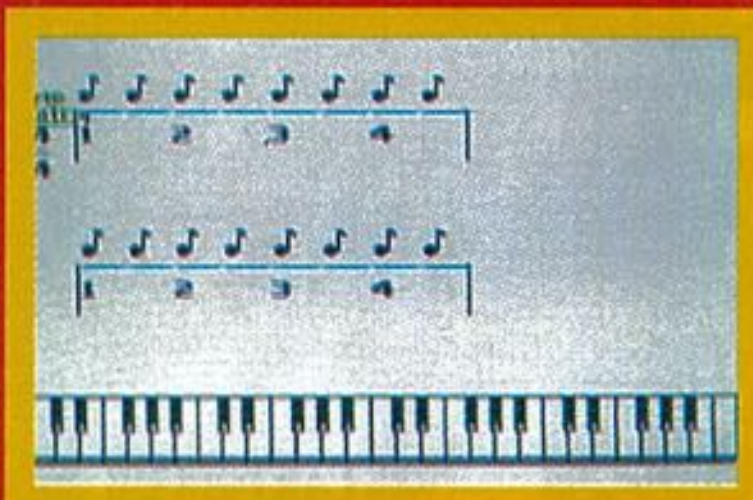
A l'intérieur des leçons, huit types d'atelier vous sont proposés. Avant de commencer le premier atelier, le joueur mélomane apprend à positionner ses doigts sur les touches du clavier. A partir de là, l'exercice Numérotation des doigts peut permettre de jouer sans savoir lire les notes. Pour chaque doigt, un chiffre de 1 à 5 est attribué. Une flèche verte sous chacun des chiffres indique au musicien le doigt à "actionner". Si vous faites une mauvaise manip, une croix s'affiche sous l'erreur. Tant que vous ne parvenez pas à la quasi-perfection, le programme vous invite à recommencer sous la forme d'exercices spéciaux. L'atelier Solfège permet de rentrer dans les détails. Tout en gardant le principe des numéros, l'écran montre la position des notes sur des portées. Dans l'atelier Dextérité, vous travaillez le rythme et les changements de main. Malheureusement, le bruit du métronome se mélange au son du clavier. Difficile de suivre le tempo! Des exercices uniquement basés sur les rythmes font l'objet d'un atelier spécial. Croches, noires, blanches, rondes... les principales valeurs des notes sont étudiées séparément du solfège. Enfin, une fois le clavier bien en main, vous pouvez vous attaquer aux partitions, où rythme et solfège sont mêlés.

## CONCLUSION

The Miracle est le premier "jeu musical éducatif" du genre. On peut réellement apprendre les rudiments du piano. Mais de là à devenir le petit virtuose que vos parents ont toujours rêvé d'avoir, c'est une autre paire de manches. Disons que sa méthode simplifiée et claire permet d'appréhender intelligemment le solfège et le rythme.



Le tandem Nintendo-Mindscape n'a pas oublié qu'ils sont avant tout des éditeurs de jeux. Au milieu de ces cours musicaux, ils ont intégré des exercices ludiques, comme le tir au canard et le Robot. Le premier reprend le principe des jeux de tir. Un canard se balade entre les lignes de la portée. Vous devez le descendre en jouant au clavier la note qui correspond à la ligne ou à l'espace de la portée où le volatile se trouve. But de l'exercice: associer une note de la portée à une touche du clavier. Le robot constructeur de pont, lui, puise son énergie dans des prises de courant suspendues. Vous devez frapper la bonne touche au moment où le robot passe sous une prise. C'est un travail basé uniquement sur le rythme.



▲ Une mesure à 4 temps qui ne pose pas trop de difficulté.





Bienvenue dans les studios de télévision du futur.

## COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Amateurs de pur baston, cette cartouche fera votre bonheur. La seule condition pour réussir ce jeu est d'avoir d'excellents réflexes et un non moins excellent rythme cardiaque, pour se déplacer avec souplesse et rapidité et éviter les tirs multiples. Mais tout n'est pas parfait dans ce monde de la télévision. Les icônes des armes ne sont pas toujours lisibles, même si vous parvenez rapidement à les reconnaître. La difficulté des adversaires de fin de niveau me semble vraiment disproportionnée par rapport aux combats qui se déroulent dans chaque pièce au cours desquels vous disposez d'un crédit de vie très largement suffisant pour assurer un carnage total. On aurait bien aimé aussi une option pour deux joueurs, qui aurait pu relancer l'intérêt de ce jeu et lui assurer une plus grande durée de vie.



Vous découvrirez le plan des studios. Choisissez le chemin le plus court jusqu'au boss de fin de niveau.

Ramassez les petits cadeaux.



Vous pouvez choisir la porte de sortie vers les combats suivants.

Après Fort Boyard, voici Super Smash T.V. ! Voilà donc ce qui attend chacun de nous d'ici à quelques années, lorsque les jeux télévisés trop souvent insipides se transformeront en un véritable cauchemar ! Avec cette cartouche, vous jouez votre vie en direct sur les plateaux et dans les studios de télévision, devant des millions de spectateurs effrayés et angoissés. Le principe de ce jeu sanglant est en effet fort simple. Armé au départ d'une simple carabine, vous vous "promenez" dans un labyrinthe de pièces complètement piégées, parfois minées, et où vous attendent les troupes infernales de quelque big boss déchaîné. Avec un peu de chance, vous pourrez ramasser rapidement des armes de plus en plus puissantes pour lutter contre des petits mutants ou autres humanoïdes associés, parfois montés sur des chars. Mais ce n'est vraiment rien comparé à ce qui vous attend devant l'énorme Mutoïd Man. Cet horrible tronc monté sur roulettes tire des rafales meurtrières avec ses bras ou ce qui lui sert de tête, tandis que son ventre crache des flammes téléguisées. Mais je ne voudrais surtout pas vous effrayer. Vous découvrirez bien assez vite ses deux autres compères, le redoutable Scarface et le roi Cobra !

# SMASH TV

Attention ! Terrain miné !



## TIPS !

Il est indispensable de toujours bouger très rapidement. Si vous vous laissez encercler, vous n'aurez plus aucune chance de revenir la semaine suivante !

■ UNE SUPERBE PANOPLIE D'ARMES TRÈS PUISSANTES. Vous disposez d'une bonne dizaine d'armes plus puissantes les unes que les autres, et après desquelles votre petite carabine du départ vous semblera dérisoire. Dès qu'une petite icône apparaît, précipitez-vous pour améliorer votre arsenal. Quelques disques bien aiguisés pour hacher menu tous vos adversaires.

■ L'HORRIBLE MUTOÏD MAN. Commencez donc par lui couper les bras et il vous paraîtra tout de suite un peu moins dangereux.

■ UNE MAIGRE RÉCOMPENSE. N'oubliez pas de ramasser ces quelques cadeaux avant de quitter la salle, ces petites douceurs ne font qu'améliorer votre score.



► Play Smash T.V.  
Game Options

## FLYING EDGE PRIX : D'APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>65%</b>
Un écran d'options pour contrôler votre héros.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>72%</b>
Petits mais très clairs.	
<b>ANIMATION</b>	<b>82%</b>
Vitesse, dans un déchaînement de sprites !	
<b>BANDE-SON</b>	<b>72%</b>
D'excellents bruitages accompagnent l'action.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>90%</b>
Des commandes très simples.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>65%</b>
Une option pour deux joueurs aurait été bienvenue.	
<b>INTERET</b>	<b>63%</b>
Du baston, encore du baston, toujours du baston !	

1  
JOUEURS



CARTOUCHE



# VIDEO GAMES

## MEGADRIVE

## SUPER NINTENDO

## METZ

CENTRE ST.JACQUES  
NIVEAU BOUTIQUES  
Tél:87.37.01.46

## NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN  
1<sup>ER</sup> ETAGE NIVEAU TATI  
Tél:83.35.49.33.

## STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE  
PASSAGE BROGLIE  
Tél:88.23.22.85.

## REIMS

GALERIE DE L'ETAPE  
Tél:26.88.24.98.

## ESPACES VIDEO

## PARIS

MAG.FRIPOUILLE  
194, RUE D'ALEZIA  
75014  
Tél:45.45.33.74.

## FORBACH

120, RUE NATIONALE  
Tél:87.87.62.48

## VERDUN

13, RUE CHAUSSEE  
Tél:29.86.07.57

## SARREBOURG

18,GRANDE RUE  
Tél:87.03.60.80

### LOGICIELS IMPORTS

CONSOLE+SONIC 895F  
(version française)  
CONSOLE +SONIC  
+STREETS OF RAGE  
+2 POIGNEES  
1290F

### LOGICIELS

boite et notice en français

ALIEN 3	449F
AQUATIC GAMES	395F
ARCH RIVALS	449F
ARIEL PETITE SIRENE	395F
BATMAN RETURNS	395F
BIO HAZARD BATTLE	395F
CHUCK ROCK	449F
CHAKAN	395F
DAVID ROBINSON	449F
DESERT STRIKE	495F
DONJONS & DRAGONS	495F
DOLPHIN	395F
DRAGONS FURY	449F
EUR. CLUB SOCCER	449F
FERRARI G.P.	395F
GALAHAD	395F
GLOBAL GLADIATORS	395F
INDIANA JONES	395F
JOE MONTANA 2	395F
JOHN MADDEN 92	449F
L.H.X ATTACK SHOPPER	395F
MIGHT AND MAGIC	495F
N.L.P.A.93	395F
OLYMPIC GOLD	449F
PHANTASY STAR III	495F
PREDATOR 2	395F
RINGS OF POWER	495F
SHINING & DARKNESS	475F
SONIC II	395F
SUPER MONACO GP 2	495F
SUPER SMASH T.V.	395F
TAZMANIA	449F
TERMINATOR	449F
WONDERBOY V	475F
WORLD OF ILLUSION	395F

### PROMOTIONS

ALEX KIDD	215F
LAST BATTLE	215F
SPACE HARRIER II	215F
SUPER HANG ON	215F
THUNDERBLADE	215F
WORLD CUP ITALIA	215F

SUPER NINTENDO SEULE 990F  
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F  
SUPER NINTENDO -SCOPE +6 JEUX 1490F  
SUPER NINTENDO -STR.FIGHTER II 1490F  
SUPER SCOPE + 6 JEUX 549F  
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F  
SUPER NES (U.S.) +MARIO 4 1290F  
ADAPT.Fr/US/JAP 99F

### LOGICIELS

ADAM'S FAMILY	549F
ADVENTURE ISLAND	549F
ANOTHER WORLD	549F
CASTLEVANIA IV	549F
FINAL FIGHT	589F
F-ZERO	449F
GHOULS & GHOSTS	449F
JOE ET MAC	549F
KRUSTY FUN HOUSE	549F
LEMMINGS	589F
PAPERBOY II	449F
PILOT WINGS	449F
R-TYPE	449F
RIVAL TURF	549F
ROBOCOP III	589F
SIM CITY	449F
SMASH T.V.	549F
STREET FIGHTER II	689F
SUPER ALESTE	549F
SUPER KICK OFF	N.C.
SUPER MARIO 4	389F
SUPER PROBOTECTOR	549F
SUPER SOCCER	449F
SUPER TENNIS	449F
TORTUES NINJA IV	489F
TOP GEAR	489F
ULTRAMAN	489F
UN-SQUADRON	589F
WINGS 2	489F
WRESTLEMANIA	589F
ZELDA III	449F

### LOGICIELS IMPORTS

AMAZING TENNIS	495F
AMERICAN GLADIAT.	549F
BATTLETOADS	495F
BART'S NIGHTMARE	495F
BEST OF THE BEST	495F
BLUES BROTHERS	495F
CHESTER CHEETAH	585F
CHUCK ROCK	475F
COOL WORLD	495F
CYBERNATOR	495F

### LOGICIELS IMPORTS

CYBER SPIN	419F
DEADLY MOVES	449F
DEATH VALLEY RALLY	485F
DREAM T.V.	475F
DONJONS & DRAGONS	549F
EQUINOX	495F
GEMFIRE	549F
GODS	485F
GREAT WALDO SEARCH	485F
GUNFORCE	495F
IMPERIUM	395F
IREM SKIN GAME	495F
JIMMY CONNORS TENNIS	365F
KABLOOEY	449F
KING ARTHUR WORLD	475F
KING OF MONSTERS	495F
LETHAL WEAPON	495F
MAGICAL QUEST	519F
METAL JACK	485F
N.B.A. ALL STARS	495F
OUT OF THIS WORLD	475F
PHALANX	549F
PRINCE OF PERSIA	495F
PUSH OVER	465F
PUGSLEY SCAVENGER	505F
RACE DRIVIN'	449F
RADIO FLYER	495F
ROAD RIOT	485F
ROCKY & BULL WINKLER	485F
SIM EARTH	559F
SPELLCRAFT	475F
SPIDERMAN vs X-MEN	495F
STAR WARS	485F
STREET FIGHTER II	595F
SUPER BUSTER BROS.	449F
SUPER COMBATRIBES	529F
SUPER GOAL	559F
SWAMP THING	519F
TINY TOONS	N.C.
TOM ET JERRY	449F
TOXIC CRUSADERS	495F
UTOPIA	475F
WARPSPEED	485F
WING COMMANDER	549F
X-ZONE	365F

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY  
GALERIE ST.SEBASTIEN  
BOITE N°54 54000 NANCY  
Tél:83.35.49.33

NOM:.....  
PRENOM:.....  
ADRESSE:.....  
VILLE:.....  
CODE POSTAL:.....  
Tél:.....

TITRES OU CONSOLES	PRIX	CONSOLES POSSEDEES
		MEGADRIVE <input type="checkbox"/>
		MEGA CD <input type="checkbox"/>
		MASTER SYSTEM <input type="checkbox"/>
		GAME GEAR <input type="checkbox"/>
		NEO-GEO <input type="checkbox"/>
		COMBO <input type="checkbox"/>
		N.E.S. <input type="checkbox"/>
		SUPER N.E.S. <input type="checkbox"/>
		GAME BOY <input type="checkbox"/>
		LYNX <input type="checkbox"/>
		NEC <input type="checkbox"/>
		C+ 15 <input type="checkbox"/>
PORT LOGICIELS +30Frs		
PORT CONSOLES +60Frs		
CONTRE REMBOURSEMENT +35Frs		
TOTAL A PAYER		

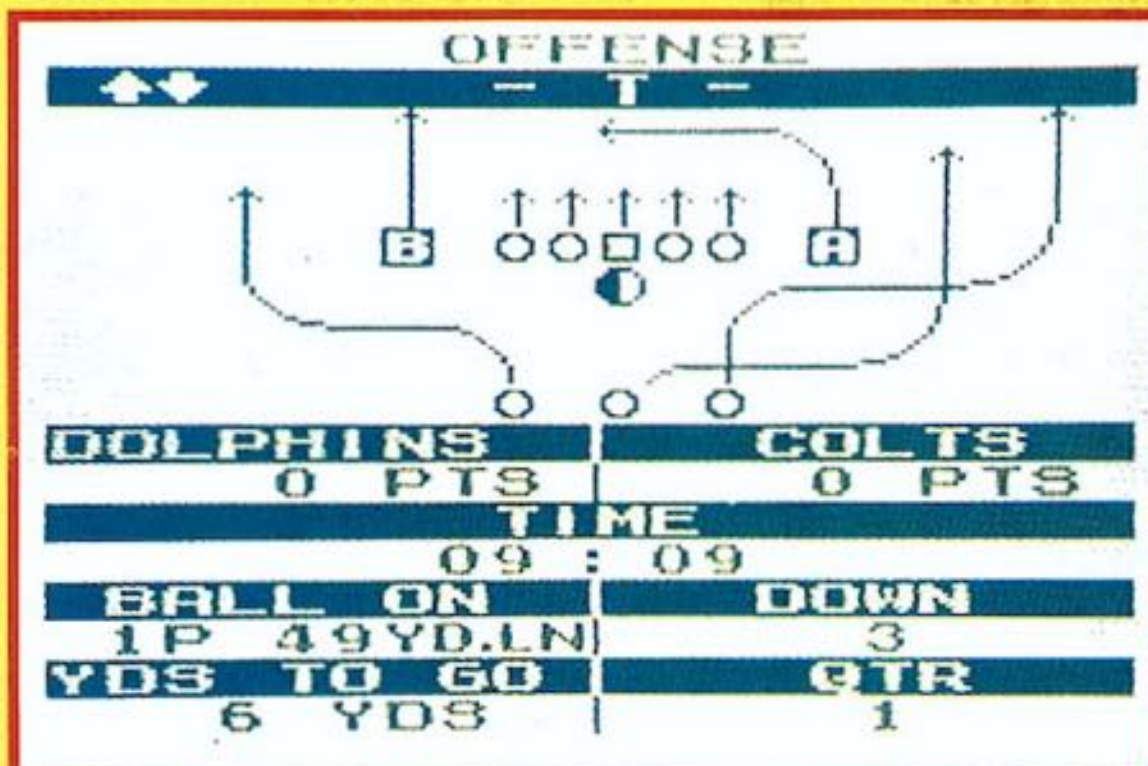




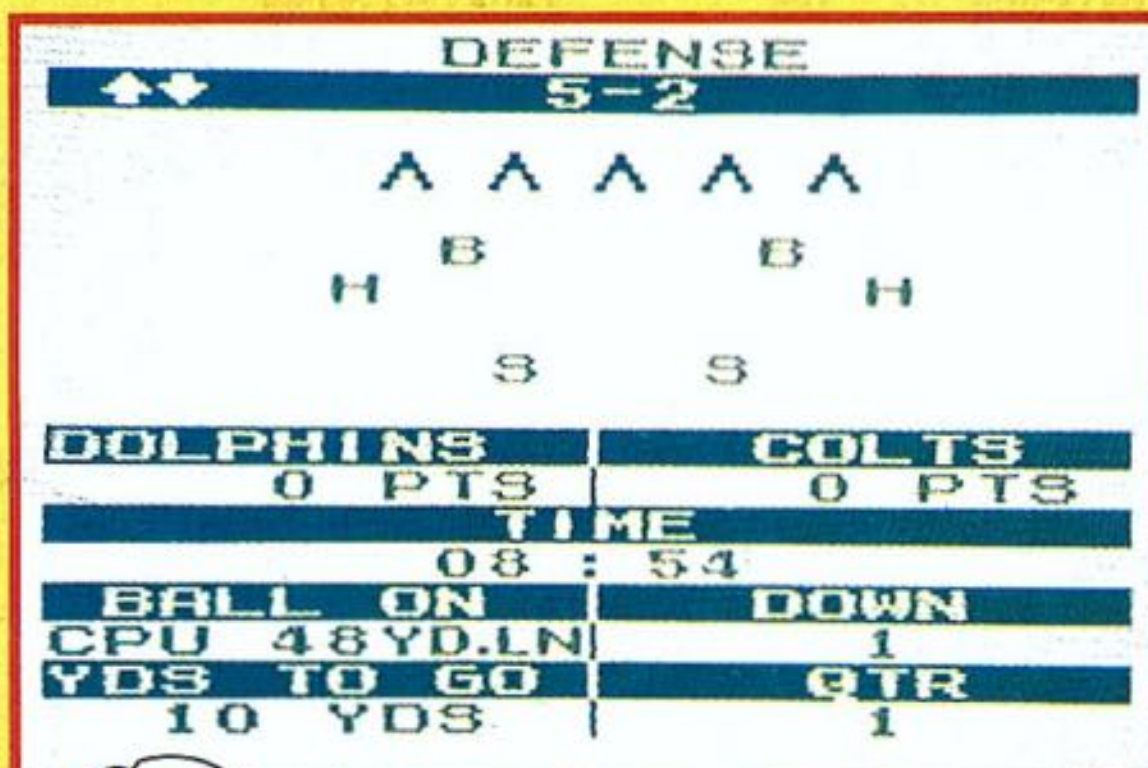
Dès que la saison de la National Football League reprend, plus question de rater un seul match de son équipe favorite! Les supporters les plus ardents suivent de très près les moindres mouve-

ments de leurs joueurs favoris dans une ambiance survoltée. NFL TM Football vous permet d'évoluer au sein des équipes les plus prestigieuses du championnat américain. Tour à tour, vous pourrez devenir un des attaquants des Falcons d'Atlanta ou des 49<sup>er</sup> de San Francisco, à moins que vous ne préfériez la défense des Jets de New York ou encore celle des Vikings de Minnesota. A vous de choisir une des vingt-huit équipes de la NFLTM et d'organiser toutes les rencontres de la saison: néanmoins, vous ne verrez jamais défiler à l'écran les superbes jeunes filles qui accompagnent traditionnellement chaque équipe!

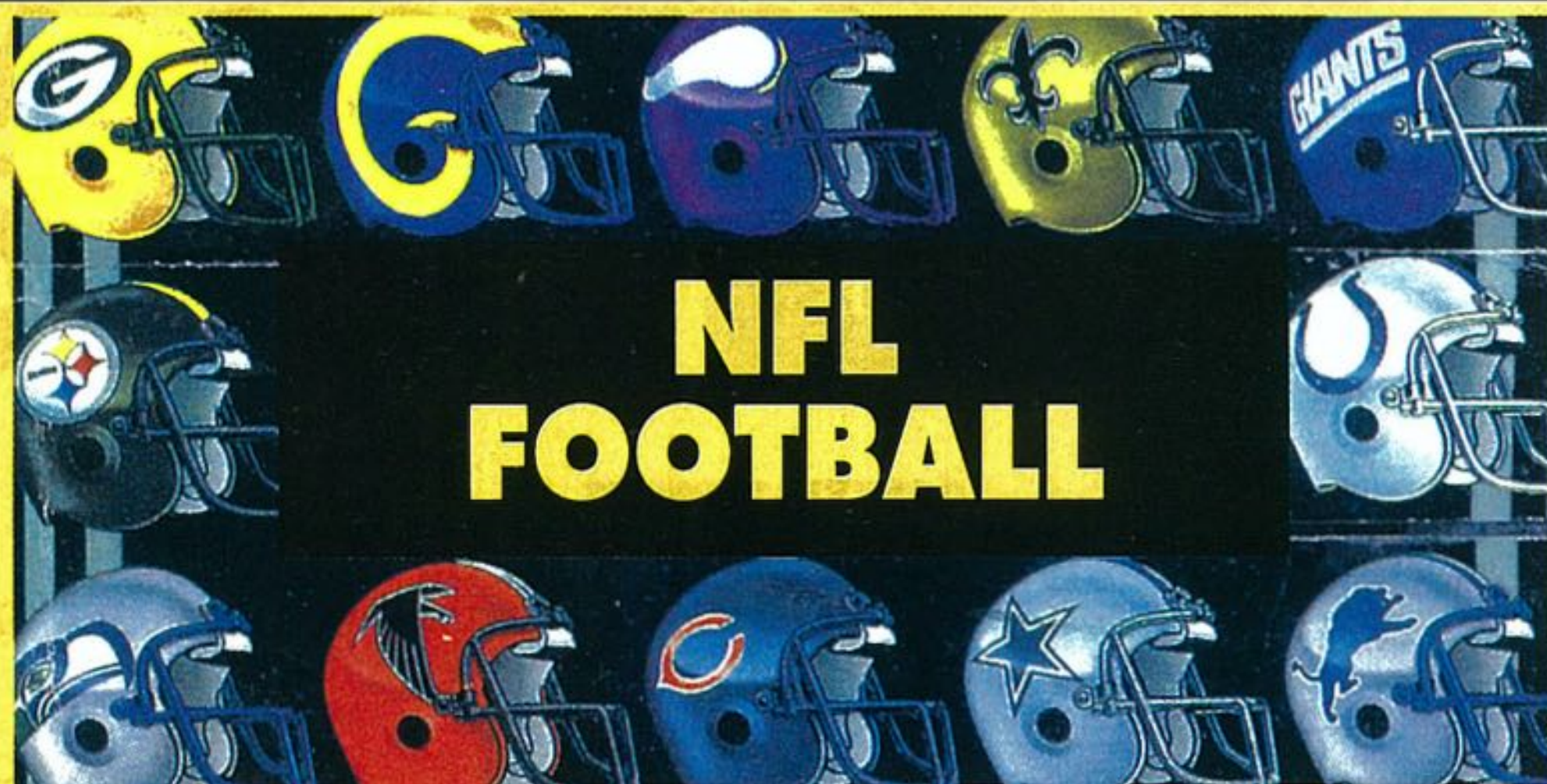
La durée de chaque engagement peut être portée de 10 à 15 minutes. L'équipe à l'attaque dispose de quatre mises en jeu pour progresser de 10 yards avant que le ballon ne passe à l'adversaire: vous jouez donc alternativement en attaque et en défense, en ayant une vue aérienne du terrain. Chaque phase de jeu est très courte et toutes vos chances de victoire reposent sur la justesse de vos choix tactiques. Vous disposez de six types de jeux offensifs, au cours desquels vous pouvez passer la balle à un ou deux joueurs: lorsque vous avez enfin progressé à l'intérieur de la ligne des 40 yards, il ne faut surtout pas hésiter à tirer au but. Si la balle est perdue, les sept positions défensives ne seront pas de trop, surtout contre la machine!



De la subtilité de vos choix tactiques en attaque...



... et de vos capacités à contenir vos adversaires avec une défense incontournable...



## NFL FOOTBALL

Tous les grands teams de la NFL sont présents dans cette cartouche Konami.

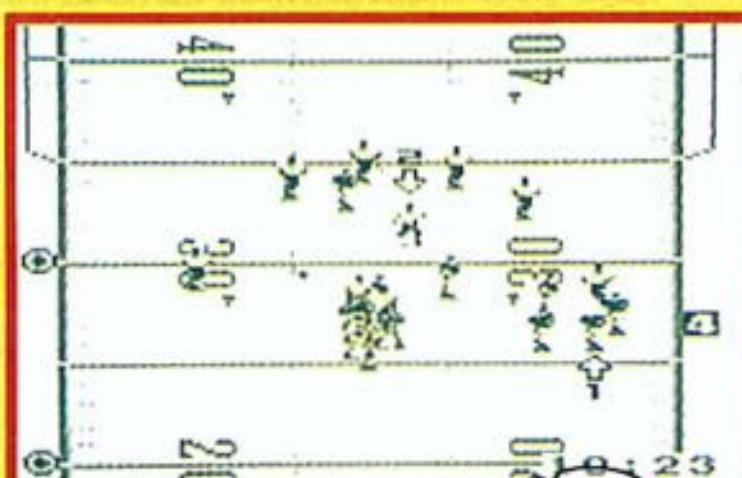


### COMMENTAIRE



**CALAMITY JANE**

Même si je ne suis pas une grande spécialiste du football américain, je me permets de déconseiller cette cartouche à un débutant. Même avec un œil expert et bien entraîné, il n'est pas facile de suivre sans se tromper les déplacements rapides de tous les joueurs et surtout de reconnaître les siens, afin de passer la balle sans risque d'interception. L'écran est en permanence confus, ce qui enlève tout plaisir et tout intérêt au jeu. Le nombre de choix tactiques proposés — sans explication, même dans la règle — demeure vraiment trop limité, alors que la tactique est justement l'élément déterminant dans le football américain. Cette réalisation trop moyenne ne marquera vraiment pas l'histoire des simulations sportives. Dommage!



... dépendront vos résultats sur le terrain.



TEAM SELECT	
DOLPHINS	REDSKINS
PATRIOTS	COWBOYS
BILLS	CARDINALS
COLTS	EAGLES
JETS	GIANTS
STEELERS	LIONS
BROWNS	PACKERS
BENGALS	BEARS
OILERS	VIKINGS
RAIDERS	TAMPA BAY
SEAHAWKS	49ERS
BRONCOS	RAMS
CHARGERS	SAINTS
CHIEFS	FALCONS



FOOTBALL

1 PLAYER  
2 PLAYERS

NFL IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE NATIONAL FOOTBALL LEAGUE.

### KONAMI PRIX : NC APPRECIATION

**PRESENTATION** 50%

*D'une banale banalité.*

**GRAPHISMES** 55%

*Rien de génial, des regroupements vraiment confus.*

**ANIMATION** 72%

*Le rythme des actions est très réaliste.*

**BANDE-SON** 50%

*Une musique sans réels bruitages.*

**JOUABILITE** 55%

*La maîtrise des joueurs n'a vraiment rien d'évident.*

**DUREE DE VIE** 42%

*Peut-être à deux joueurs, et encore!*

**INTERET** 45%

*Sauf si vous êtes un véritable pro!*

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE





**TOP GAMES**  
44 RUE DE MALTE  
75011 PARIS  
TEL: 48.28.32.88  
METRO:  
REPUBLIQUE

**LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX !**

SUPER FAMICOM	
SUPER FAMICOM	1290 F
CABLE RGB	290 F
JOYPAD ASCII	190 F
JB KING	490 F
JOYSTICK CAPCOM	590 F
SOULBLADER	290 F
GHOUL 'N' GHOST	290 F
SUPER ADV ISLAND	290 F
JOE & MAC	290 F
LEMMINGS	290 F
CASLEVANIA IV	390 F
CONTRA IV	390 F
AREA 88	390 F
ADDAMS FAMILY	490 F
AXELAY	490 F
PHALANX	490 F
PRINCE OF PERSIA	490 F
SUPER MARIO KART	490 F
TORTUES NINJA IV	490 F
SUPER ALESTE	490 F
PARODIUS	490 F
STREET FIGHTER II	590 F
STAR WARS	590 F
ANOTHER WORLD	590 F
DESERT STRIKE	590 F
BATTLE TOADS	590 F
AMAZING TENNIS	590 F
RANMA 1/2 II	590 F
EQUINOX	590 F
VALKEN	590 F
MICKEY-MYSTICAL QUEST	
590 F	

NEO GEO	
NEO GEO	1990 F
JOYSTICK	390 F
MEMORY CARD	190 F
NAM-1975	690 F
MAGICIAN LORD	690 F
RAGUY	690 F
ALPHA MISSION II	690 F
BURNING FIGHT	690 F
BASEBALL 2020	690 F
ROBO ARMY	890 F
FATAL FURY	990 F
LAST RESORT	1290 F
BASEBALL STAR II	1290 F
NINJA COMMANDO	1290 F
KING MONSTERS II	1390 F
WORLD HEROES	1490 F
<u>ART OF FIGHTING</u>	1590 F
VIEW POINT	1590 F

GAME BOY	
GAMEBOY+TETRIS	590 F
DRAGON'S LAIR	240 F
PRINCE OF PERSIA	240 F
TERMINATOR 2	240 F
STAR WARS	240 F
ADDAMS FAMILLY	240 F
TOM & JERRY	240 F
SUPER MARIO 2	250 F

GAME GEAR	
GAME GEAR + COLLUMS	
+ SONIC	990 F
PRINCE OF PERSIA	270 F
BATMAN RETURNS	270 F
TERMINATOR	270 F
WIMBLEDON	270 F
SONIC 2	270 F

MEGADRIVE	
MEGADRIVE	890 F
JOY PRO 2	120 F
QUACKCHOT	190 F
MICKEY	190 F
SONIC	190 F
STREET OF RAGE	290 F
FANTASIA	290 F
SHADOW DANCER	290 F
ROBOCOD	390 F
NHL HOCKEY	390 F
SUPER VOLLEYBALL	390 F
TOKI	390 F
WONDER BOY <u>V</u>	390 F
KID CHAMELEON	390 F
TAZMANIA	390 F
F-22 INTERCEPTOR	390 F
OLYMPIC GOLD	390 F
INDIANA JONES	390 F
THUNDER FORCE <u>III</u>	390 F
SUPER MONACO 2	390 F
TERMINATOR 2	390 F
THUNDER FORCE <u>IV</u>	440 F
GREENDOG	440 F
PREDATOR 2	440 F
CAPTAIN AMERICA	440 F
EUROPEAN CLUB SOC	440 F
DRAGON'S FURY	440 F
DESERT STRIKE	440 F
NHLPA HOCKEY	440 F
STREET OF RAGE 2	440 F
SONIC 2	490 F

**OUVERTURE LUNDI 7 DECEMBRE**  
**REPRISE DE VOS JEUX SUR**  
**SFC-SNES-MD-NEO-GB-GG-NEC**  
**REGLEMENT EN ESPECES**

## ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F

**DEMONSTATION PERMANENTE DE  
STREET FIGHTER II SUR COMBO  
SUR ECRAN GEANT**

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 30**

[illegible]

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS





# REVIEW

**H**ello Sir! Je vous présente votre nouveau joujou: l'ATI 1196. Cet engin est un hélicoptère de combat dernier cri, disposant d'un ordinateur de bord des plus sophistiqués. Avec lui, vos missiles toucheront au but, même si vous avez les yeux bandés. Ecoutez-moi attentivement pendant que je vous explique comment fonctionne cette cage à poule, car une seule erreur de votre part peut provoquer une guerre mondiale. Votre mission est simple. Vous devrez détruire tout ce que vous trouverez sur votre passage: chars d'assaut, avions, hélicoptères, tours de contrôle, bases de ravitaillement... Plusieurs terrains militaires ennemis ont été repérés dans le Grand Canyon et dans ses alentours. Pour les pulvériser, vous disposez d'un arsenal plus que moderne: mitrailleuse, rockets et missiles, en nombre limité. Votre puissant radar signalera tout ennemi se trouvant dans une zone d'approche d'environ 50 km. De plus, l'ordinateur de bord possède une sonde qui établit la carte des lieux et marque l'emplacement de tout objet ennemi. Vous avez le choix entre deux vues de la partie différentes: devant ou derrière votre cockpit. Ne gaspillez pas votre temps à voler lentement, car non seulement vous devrez éliminer tout ce qu'indique la carte, mais

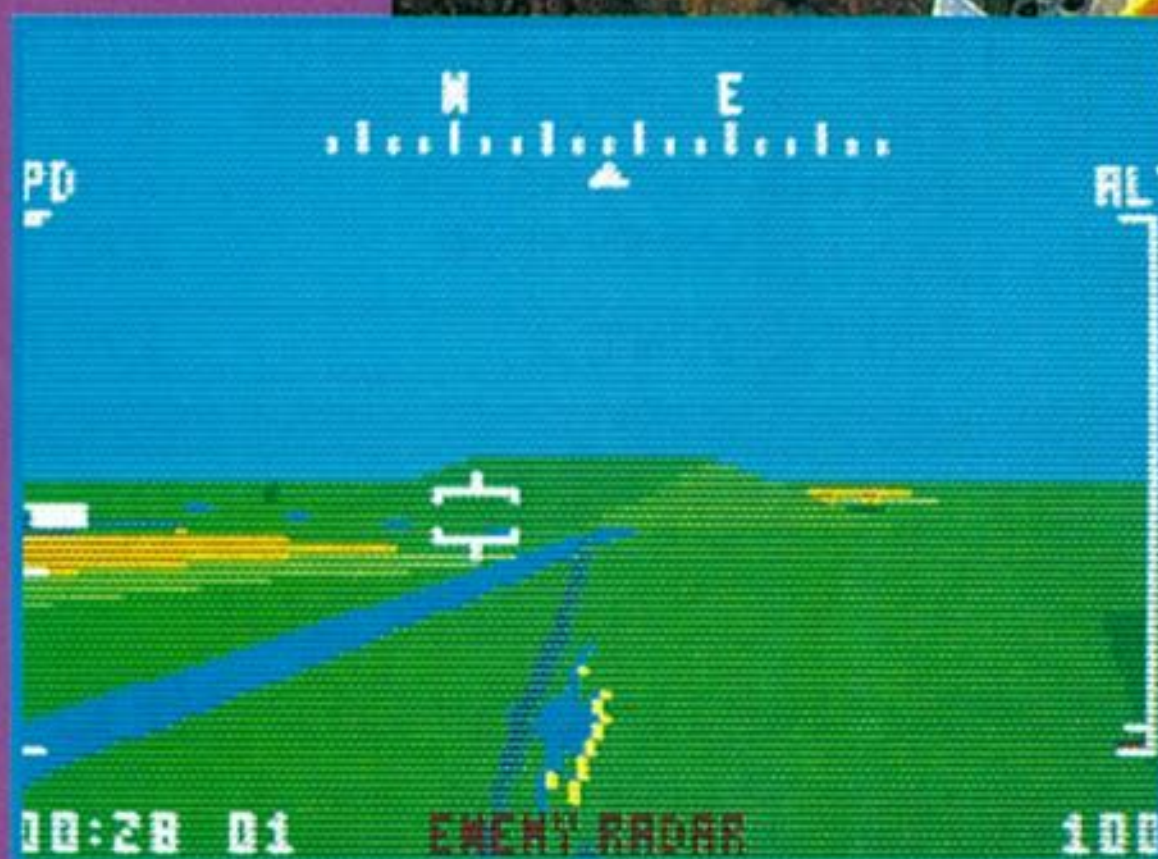
**Vol de nuit: seul votre radar pourra repérer les ennemis.**

également le faire dans un temps très limité.



## DEUX VUES DIFFÉRENTES

A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez changer le mode de vision. Personnellement, je préfère la vision extérieure: l'hélicoptère est plus maniable et on peut ainsi observer ses déplacements. La vision intérieure est plus classique.



## COMMENTAIRE



**MORGAN**

Steel Talons est un jeu intéressant du point de vue de sa réalisation. Le mode en 3D vectoriel est réussi, et on a presque l'impression de se trouver devant une vraie simulation de combat, comme celles qui existent sur micro. Malheureusement, on se rend compte que plusieurs détails manquent à l'appel. Il n'est pas possible de choisir son armement, celui-ci ne se développe pas au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, et les ennemis ne sont pas assez variés... De plus, le jeu est un peu répétitif, les missions se ressemblent trop. Mais il faut reconnaître toutefois que le jeu dure suffisamment longtemps, ce qui peut justifier son achat...

**X** A gauche de l'écran, la vitesse, à droite, l'altitude, en haut, la boussole. Les indications essentielles sont inscrites en permanence.

**X** Le niveau du Grand Canyon: vous devez le traverser pour retrouver la piste d'atterrissage.

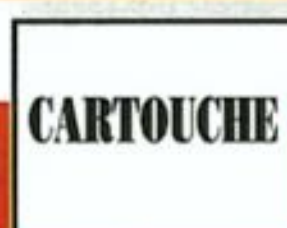


**X** Les décors sont un peu vides, mais la 3D est agréable.



## ATARI PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>58%</b>
Inexistante, à part une image sympa...	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>71%</b>
Décors un peu vides, images en 3D bien exécutées.	
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
Vu la difficulté, l'animation est assez rapide.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>61%</b>
Quelques bruitages un peu énervants...	
<b>JOUABILITE</b>	<b>78%</b>
La prise en main est difficile, mais on s'y habitue vite.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>82%</b>
Le jeu est assez long et la difficulté progressive.	
<b>INTERET</b>	<b>77%</b>
Un peu répétitif, mais amusant.	





# MAGICAL QUEST 549 F

Starring MICKEY MOUSE

Découvrez enfin TOUS les avantages d'une console japonaise\* ou américaine\*. Profitez de l'overscan (image plein écran) et de la véritable vitesse des jeux de la Nintendo 16 bit. Une console Super Famicom ou Super NES, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**

\*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).  
CONSULTEZ-NOUS !

## Super STAR WARS 525 F

STAR WARS sort fin décembre.  
Commandez le vite dès aujourd'hui !

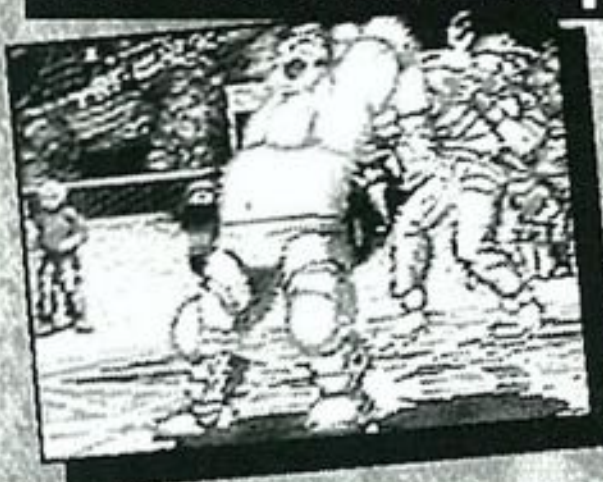
## SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S



## Shoot Again

145 rue de Flandre, 75 019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F



### LES INCONTOURNABLES

Addams Family	499 f
Amazing Tennis	499 f
Area 88	499 f
Axelay	549 f
Castlevania 4	499 f
Contra 3	499 f
Desert Strike	549 f
F-Zero	499 f
Final Fight	499 f
Hook	499 f
James Bond JR.	449 f
Joe And Mac	499 f
Mystical Ninja	499 f
NCAA Basketball	549 f
Parodius	549 f
PGA Tour Golf	549 f
Pilot Wings	499 f
Prince Of Persia	549 f
Rival Turf	499 f
Soul Blader	499 f
Street Fighter 2	649 f
Super Ghouls'n Ghosts	499 f
Super Mario Kart	549 f
Teenage Mutant Ninja Turtles 4	525 f
Wrestlemania	499 f
Zelda 3	449 f

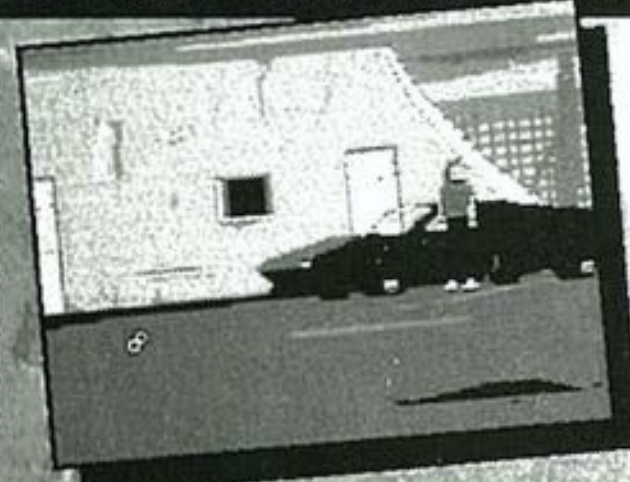
### LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Arcana	549 f
Area 88	499 f
Astral Bout	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dino City	499 f
Dirty Challenger	449 f
F-1 Roc	525 f
Final Fantasy	449 f
Mystic Quest	499 f
GPX Cyber Formula	499 f
Home Alone 2	499 f
King Of The Monsters	525 f
Krusty's Super Fun House	499 f
Magic Sword	525 f
Phallanx	549 f
Pit Fighter	449 f
Ramnia 1/2	549 f
Return Of Double Dragon	549 f
Robocop 3	525 f
Rocketeer	449 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Sonic Blastman	549 f
Spin Dizzy World	499 f
Strike Gunner	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Battle Tank	499 f
Super Bowling	525 f
Super Gachapon	525 f
World Super Pang	549 f

Super Professional Baseball 2	549 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
Top Gear	499 f
Ultimate Football	549 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f

### A PARAÎTRE CE MOIS CI

Super Star Wars	525 f
Chuck Rock	525 f
Super High Impact	525 f
Alien 3	525 f
Dream TV	525 f
King's Arthur World	525 f
Super Combatribes	525 f
Wolf Child	525 f
NFL Football	525 f
American Gladiators	525 f
California Games II	525 f
Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Valken	549 f
Ken 6	549 f
Super F1 hero	549 f
Super Volleyball	549 f
Road Riot	525 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Wortris	499 f
Swamp Thing	525 f
Out Lander	N.C.
Wing Commander	N.C.

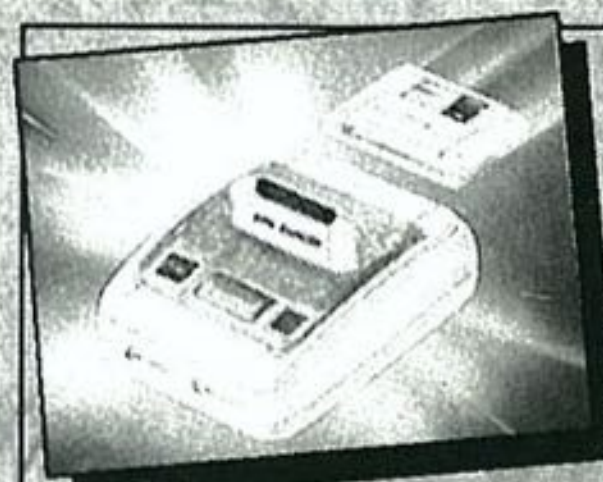


### LES NOUVEAUTES

Magical Quest	549 f
Space Megaforce	525 f
Fatal Fury	575 f
Brass Number	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Spiderman Vs X-Men	549 f
Terminator 2	525 f
Death Valley Rally	525 f
Best Of The Best	525 f
Gods	525 f
Gunforce	549 f
Out Of This World	549 f
Terminator	525 f
Universal Soldier	525 f

ET BIEN D'AUTRES  
TITRES, N'HESTEZ PAS  
A TELEPHONER

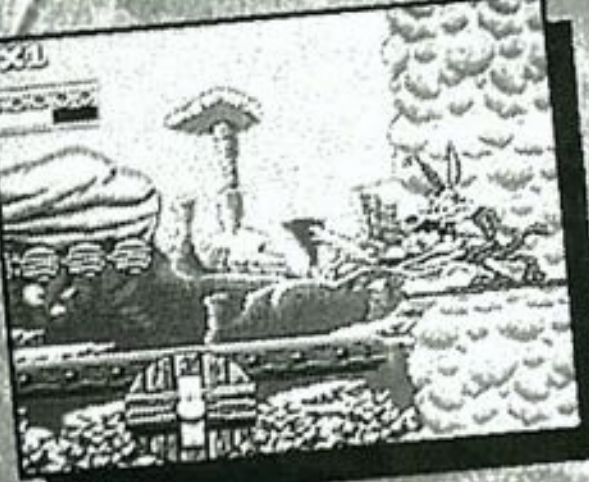
**DEATH VALLEY  
RALLY VERSION  
U.S. : 549 F  
OUT OF THIS  
WORLD VERSION  
U.S. : 549 F**



### ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Périel	499 f
Joypad d'origine	149 f
Dyna One	N.C.
Capcom Power Stick	699 f
Fighter	599 f
JB King	599 f

Ralonge De Manette	199 f
Mario Paint + Souris	549 f
+ Tapis Mouse	599 f
Super Scope	599 f
Shooting Watch	199 f
Adaptateur Universel :	
Seul	189 f
Avec 1 jeu	99 f



**1490 F** SUPER FAMICOM

Livree sans jeu,  
avec 2 manettes,  
1 péritel et une alimentation.

**1990 F** SUPER FAMICOM

Livree avec 1 jeu jap. au choix  
(sauf Street Fighter II), 2  
manettes, 1 péritel, 1 alim. et  
1 Adaptateur Universel.

**1990 F** SUPER FAMICOM

Livree avec Street Fighter II,  
2 manettes, 1 péritel et  
1 alimentation.

**1090 F** SUPER NINTENDO U.S

Livree sans jeu,  
avec 1 manette,  
1 péritel et une alimentation.

**1490 F** SUPER NINTENDO U.S

Livree avec 1 jeu U.S. au choix  
(sauf Street Fighter II), 1  
manette, 1 péritel, 1 alim. et  
1 Adaptateur Universel.

**1490 F** SUPER NINTENDO U.S

Livree avec Street Fighter II,  
1 manette, 1 péritel et  
1 alimentation.



# 429 F WORLD OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

# 429 F SONIC 2

World Of Illusion en décembre,  
Commandez-le vite dès  
aujourd'hui !

Découvrez enfin  
TOUS les avantages  
d'une console japonaise\*..  
Profitez de l'image plein écran et de la  
véritable vitesse des jeux de la Megadrive 16 bit. Une  
console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, une  
animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**  
**\*Vous possédez une Megadrive française, DECOUVREZ LE MEGA CD**  
\*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).  
**CONSULTEZ-NOUS !**

## 890 F

MEGADRIVE JAP.

Livree sans jeu,  
avec 1 manette,  
1 péritel et une alimentation.

## 990 F

MEGADRIVE JAP.

Livree avec QUACKSHOT  
(Donald) + 1 manette,  
1 péritel et une alimentation.

## 1290 F

MEGADRIVE JAP.

Livree avec QUACKSHOT +  
GRAND SLAM + 1 manette,  
1 péritel et une alimentation.

## 990 F

MEGADRIVE FRA.

Livree avec SONIC The  
Hedgehog + 1 manette,  
1 péritel et une alimentation.

## 1990 F

MEGA CD

Livré sans jeu et  
avec une alimentation.

## 299 F

LE JEU AU CHOIX

Splatterhouse 2, F1 Hero MD,  
SD Valis, Slime World, Cadash,  
Predator 2, Simpson VS Space  
Mutant, Thunder Pro Wrestling

## MEGADRIVE / MEGA CD

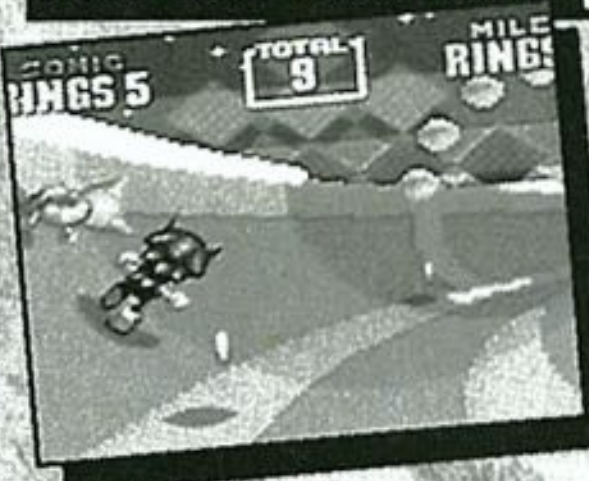


# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75 019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et  
(16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de  
10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.



Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



### LES NOUVEAUTES

Sonic 2	429 f
Thunder Force 4	490 f
Tales Spin	449 f
Bio Hazard (Crying)	449 f
LHX Attack Chop.	449 f
Home Alone	429 f
Crue Ball	490 f
Ecco Dolphin	449 f
Lemmings	429 f
Rampart	449 f
F1 Circus License	429 f
Chiki Chiki Boy	429 f
Gods	
Teenage Mutant Ninja	
Turtle, Return Of	
Shredder	449 f
Xenon 2	449 f

**THUNDER  
FORCE IV  
490 F**  
**TALES SPIN  
avec Baloo  
449 F**

### A PARAÎTRE CE MOIS CI

Batman Return	N.C.
Risky Hood	N.C.
World Of Illusion	429 f
Streets Of Rage 2	449 f
Toxic Crusader	399 f
Paper Boy 2	399 f
Agassi Tennis	429 f
Amazing Tennis	449 f
Alien VS Predator	N.C.
Terminator 2(Arcade)	429 f
Wrestlemania	429 f
Pin Ball	449 f
Junker's High	429 f

### JEUX MEGA CD

Ernest Eavans	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder Storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Burai	499 f
Time Gal	499 f
Road Braster FX	499 f
Tenbu Mega CD	
Special	499 f
Mega CD Karaoke	1390 f
Final Fight	Fev 93
Tonosama No Yabo	499 f

### LES CLASSIQUES

Aquatic Games	429 f
Arch Rival	429 f
Atomic Runner	449 f
Batman	449 f
Beast warrior	429 f
Crying	429 f
Dahna	449 f
David Robinson S.C	469 f

Dick Tracy	399 f
Double Dragon 2	349 f
European Club Soc.	490 f
Evander Holyfield Real	
Deal Boxing	490 f
F1 Hero MD	299 f
Galaxy Force 2	349 f
Golden Axe 2	449 f
Greendog	429 f
Immortal	449 f
John Madden	449 f
Jordan VS Bird	490 f
Kabuki Soldier	429 f
King Salmon	399 f
Magical Boy	399 f
Mega Panel	399 f
Mickey Mouse	299 f
Out Run	299 f
Pacmania	449 f
Pit Fighter	490 f
Quackshot	299 f
Rent A Hero	399 f
Road Rash	449 f
Runark	275 f
SD Valis	299 f
Side Pocket	475 f
Slime World	299 f
Splatterhouse 2	299 f
Steel Empire	399 f
Streets Of Rage	449 f
Super Smash TV	429 f
The Simpson's Bart...	299 f
Thunder Fox	349 f
Thunder	
Pro Wrestling	299 f
Twinkle Tale	429 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen	
San Diego	399 f



### LES INCONTOURNABLES

Alien 3	449 f
Cadash	429 f
Chuck Rock	449 f
Desert Strike	490 f
Dragon's Fury	449 f
NHLPA Hockey '93	490 f
F22- Interceptor	490 f
Kid Chameleon	449 f
Power Athlete	449 f
Olympic Gold	490 f
PGA Tour Golf	490 f
Predator 2	399 f
Sonic	299 f
Super Monaco GP 2	490 f
Tazmania	449 f
Terminator	429 f
USA Team	
Basketball	299 f
Wonder Boy In Monster	
World	490 f

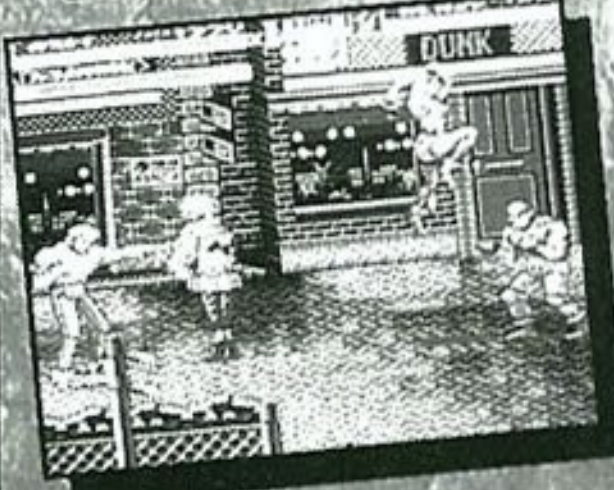
**STREETS  
OF RAGE 2  
449 FRS**



### ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Dyna One	N.C.
Arcade Power Stick	N.C.
Pro 1	349 f
Pro 2	149 f

Menacer	NEW	N.C.
Fantastick		299 f
Manette Infrarouge		N.C.
<b>Adaptateur Megadrive :</b>		
Seul		99 f
Avec 1 jeu		49 f
Avec 2 jeux		0 f





# BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.....249 F  
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.....249 F  
Paire d'enceintes pour "A-128".....299 F  
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 F

## 249 F

## ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!!

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

### LES TARIFS :

#### 1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

#### 2 jeux contre 1 :

**GRATUIT !!!**

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à :  
"Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris."

- ☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.  
☐ Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuits.

Je vous donne :

Je désire :

1. et :

2. et :

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangeons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Port retour à la charge de notre clientèle.

La rolls des consoles enfin à prix accessible, jouez sur la plus belle des consoles. Des sprites gigantesques, un son stéréo époustoufflant, des milliers de couleurs merveilleuses, **L'ARCADE A DOMICILE.**

## NEO GEO



Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 Super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290 f
Baseball Star Pro. 2	1490 f
Baseball Star Pro.	790 f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed Swords	790 f

Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilots	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of The Monsters	790 f
King Of The Monsters 2	1490 f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1490 f
Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Sengoku	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Player's Golf	790 f
Art Of Fighting	N.C
View Point	1490 f

**NEWS, TELEPHONEZ !!!**

## 1990 F

Livree sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

NEO-GEO

## 2490 F

Livree avec le jeu NAM 75 + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

NEO-GEO

## GAME GEAR

### LES CLASSIQUES

Adventure Of Gerubi	275 f
Aerial Assault	245 f
Ax Battler	265 f
Buster Ball	275 f
Chess Master	255 f
Crystal Warrior	325 f
Devilish	255 f
Donald Lucky Time	285 f
Dragon Crystal	255 f
Fray	265 f
G-Loc	255 f
heavy Weight Champ	245 f
Joe Montana Football	285 f
Leader Board	255 f
Marble Madness	285 f
Mickey Mouse	285 f
Ninja Gaiden	285 f

Out Run	255 f
Paper Boy	275 f
Psychic World	235 f
Put And Putter	235 f
Shinobi	275 f
Sonic	285 f
Super Kick Off	275 f
Super Monaco GP 2	285 f
Wonder Boy	265 f

### LES NOUVEAUTES

Tazmania	285 f
Batman Return	285 f
Shinobi 2	285 f
Sonic 2	285 f
Streets Of Rage	285 f
Lemmings	285 f
Shinnig Force Gaiden	285 f

## 199 F

Un méga jeu de plates-forme, beau et original. A ne pas rater.

CHUCK ROCK

## BATMAN



## RETURNS

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Ils sont fabriqués à Hong Kong pour Horelec.

**BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS**

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Téléphone ..... Date .....

Je joins à ma commande : ☐ un chèque (Envoi prioritaire), ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre,

☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre Remboursement à ma commande.

Je possède une(s) : Megadrive japonaise ☐ Megadrive française avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeux japonais, Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Super Nintendo avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeux, Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :

Qté ..... Désignation ..... Prix .....

Pensez à commander par téléphone.

Participation au frais de port et d'emballage 35 F

CRBT (+35 frs)

MONTANT TOTAL : .....

C+ 15



**NOM :** Killer

**PRENOM :** The

**AGE :**

**Vous êtes de la police ?**

**PROFESSION :**

**Bougez pas, je cherche...**



**“C’est ça la presse, coco !”**

*J’ai le moral à zéro. Un mois que je suis ici, et c’est déjà le bain ! C’est vrai que je n’ai jamais eu une grande passion pour le travail, mais trop, c’est trop. Et alors, je suis payé pour ça et, de toute façon, c’est dans ma nature ! Détruire des mauvais jeux, c’est censé défouler, décontracter les nerfs. Je devrais rentrer chez moi le soir, relaxe, le sentiment du devoir bien accompli. J’œuvre pour une noble cause, oui ou non ? Manque de pot, c’est tout le contraire. Le stress, perpétuel ! Il faut que vous sachiez dans quelles conditions on travaille (NDLR : ça n’intéresse personne !). Attends, NDLR, je m’occupe de toi, juste après...*

**C**onsoles+, c’est 27 m<sup>2</sup> où s’entassent Robby et Pascoualita, la secrétaire de rédac’. Toutes les 30 secondes, une armée de pigistes assiège le bureau. Même pas un siège pour recevoir les attachées de presse ! Fort Alamo des temps modernes ! On se marche dessus et les plus petits sont à la fête. Wieklen nous sert régulièrement de paillason. Et si on a le malheur de se plaindre, on nous rétorque, le sourire carnassier aux lèvres et l’œil complice : “C’est la presse, coco !” Ce qui peut se traduire par : “Tu l’as voulu, tu l’as

eu...” J’ai bien l’intention de tout lâcher, de les laisser se débrouiller tout seuls avec leurs 196 pages, et d’aller voir ailleurs. A moins de recevoir une tonne de courrier (comme l’autre nabot, juché sur sa montagne de lettres, et qui me regarde de son air supérieur) me conjurant de ne pas laisser tomber, que tout va s’arranger et que, même s’il le faut, on écrira à qui de droit pour que Consoles+ qui-a-la-meufor ait plus d’espace. Chiche, vous feriez ça pour moi ? Car les cadences infernales, très peu pour moi !

## SUPERSCOPE 6 de NINTENDO sur Super NINTENDO

Ah, le Superscope 6 ! Vous savez, c’est le super-bazooka de Nintendo qui permet de tirer sur l’écran d’la télé. Côté technique, super classe ! Alors là, oui, le phaser qui tue. Une précision démoniaque pour allumer le plus petit sprite sur l’écran. Côté fun, j’en crois qu’il faudra repasser. Toute la rédaction du mag’ était agglutinée aux côtés du nabot de service qui se targuait d’être un tireur d’élite. Il est vite retourné à son courrier : crampe à l’épaule. Axel, avec ses carreaux sur le pif, n’a pas tenu un round de plus. Au bout d’une cinquantaine de minutes, il n’arrê-

tait pas de cligner des yeux derrière ses verres pour taire. Bon, l’idée d’un phaser pour la Super Nintendo, pourquoi pas... Mais les soi-disant 6 jeux livrés avec le gun sont réellement ringards. Il y a notamment un Tetris encore plus soporifique que les moutons d’Arte et une espèce de shoot-them-up aérien qui ne vaut vraiment pas un bon Un Squadron. Moi, j’en conseilais pas d’investir dans ce truc avant que de nouveaux titres compatibles avec le Superscope ne voient le jour. S’ils voient le jour bien sûr...



Le Superscope, un beau bibelot...

## SUPER GAMES SHOW

Tenez, y avait un salon au mois de novembre. Généralement, j’aime pas les salons ! Mais bon, j’en voulais dire bonjour à ma moman devant les caméras de Micro Kid’s et puis j’en voulais jouer à Sonic II. J’en suis donc allé faire un tour au Supergames Show. Vous savez, “le plus grand Salon européen des jeux vidéo”. J’en débarque le samedi dans l’après-midi à la Défense et, apoplexie, faut se farcir une queue de trois kilomètres de long avant de rentrer dans l’antre ludique. Deux heures plus tard et alors que l’entrée n’était plus qu’à 15 mètres de moi, y’a un mec en tenue de combat bleue qui vient nous dire que le salon est plein et qu’on peut rentrer à la mai-

son. Après deux heures à se les geler dehors, il a fallu l’aimable concours de plusieurs lecteurs de Consoles+ pour me retenir d’aller lui faire avaler ma batte de base-ball. Bon. Le lendemain, rebelote, mais cette fois je rentre au bout d’une heure d’attente seulement. Ça tombait bien, j’en avais envie d’être excédé. Alors merci à Sega, mais j’en étais pas venu pour voir tourner en rond la démo de Sonic II enfermé sous une coque en verre, interdit de jouer ! ni pour me faire prendre le chou par Nintendo et ses invités, tous psys et spécialisés dans l’enfance : “Aidez-moi docteur, mon sucre d’orge passe son temps à jouer aux jeux vidéo !”



On se bousculait au portillon pour voir les nouveautés et participer aux différentes attractions. Mais il fallait se lever tôt ou dormir sur place pour pénétrer dans ce salon !



## BASE BALL HEROES d'ATARI sur Lynx

Un sport qui, à première vue, m'hallucine complètement! Un constructeur courageux, Atari, qui se bat depuis des années contre l'impérialisme japonais et sa horde de consoles. Mais comment lutter avec ce Base-ball Heroes? Les héros sont fatigués. Le jeu est sans intérêt et les graphismes très laids. Lorsque

l'on parvient à renvoyer la balle, c'est un vrai miracle, car on n'y voit rien! Quant à la jouabilité... Ce n'est pas avec de tels produits que ce sport remplacera le foot dans le cœur des Français. Gardez votre argent pour aller voir le nouveau film de Madonna, qui a trait au base-ball. Au moins, vous ne serez pas déçu!



Une partie du terrain en vue aérienne. Les sprites sont trop petits pour que l'on puisse les diriger de manière efficace.

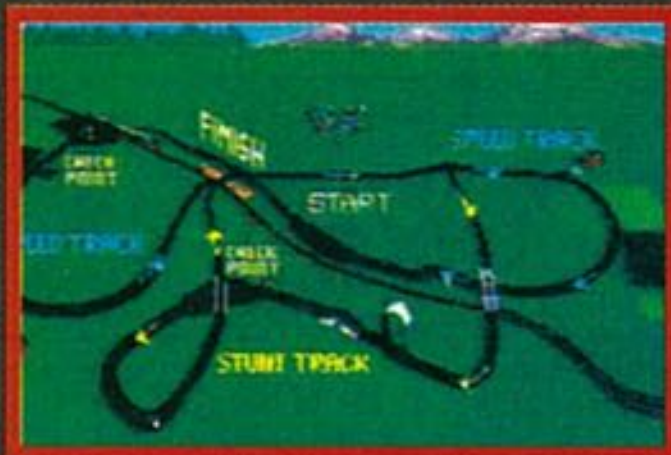
Atari offre un base-ball de qualité contestable et sans aucun intérêt.



## RACE DRIVIN' de THQ sur Super NES

C'est incroyable comme certains éditeurs peuvent être têtus. Combien de fois faudrait-il leur rabâcher qu'un jeu à l'origine très moyen sur micro ne fera jamais un hit après adaptation sur console? La Super NES est une excellente machine, mais elle n'a pas le don de transformer des flops en succès. Race Drivin'

n'échappe pas à la règle. Cette course de voiture, en 3D surface pleine, est injouable. Un coup de "volant" à gauche, elle ne tourne pas. Deux coups, elle fait un 180°. Impressionnant! L'animation est lente et saccadée et les bruitages grotesques. Je retourne dans ma salle d'arcade jouer à Hard Drivin'.



Race Drivin' est l'exemple parfait de l'adaptation inutile, et donc ratée.

Un tableau de bord illisible et des décors moches et peu variés. Ce jeu est si ennuyeux que vous risquez de vous endormir au volant.



GROUPE  
**Séquence**  
news

n°1  
du jeu Vidéo



## Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois  
Toutes les News  
Tous les Imports  
Toutes les Marques  
Tous les Accessoires  
Tous les Prix Bests

**SEGA**

**ATARI**

**NEC**

Enfin,  
Tout Quoi !... **Nintendo**

**SNK**

Séquence news

7, cours Gambetta

Tél : 78-60-33-60

**LYON**



Séquence news

21, Place Viarme

Tél : 40-35-42-42

**NANTES**



Séquence news

4, rue Léopante

Tél : 93-92-62-20

**NICE**



Séquence news

10, rue Noël Balay

Tél : 37-36-33-26

**CHARTRES**



Séquence news

Rue Conseil Général 18

Tél : 022/ 781-44-55

**GENEVE**



Séquence news

4, Pl Napoléon (Gal Empire)

Tél : 51-36-15-25

**La Roche  
Sur Yon**



Séquence news

3, rue du Puits Mauger

Tél : 99-31-11-26

**RENNES**



Pour tout renseignement ou commande

appelons le 01 47 81 11 26



# LES GOODIES DE MICRO KID'S

*Le Pin's*



*Et bientôt la cassette de l'émission !*

*Le Tee Shirt*

Le colis *Micro Kid's*  
Pin's, TEE SHIRT, K7

236f

Pin's, TEE SHIRT, CD 266f

Pin's 85f  
TEE SHIRT 65f

CD 120f  
K7 80f



*Le CD ou la K7*



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)  
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS  
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE-SHIRT : Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) : .....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ..... Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents :



# COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES+



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES+

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009)	<input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010)	<input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011)	<input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012)	<input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013)	<input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014)	<input type="checkbox"/>	Nombre de numéros :	
Somme totale :							

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

\_\_\_\_\_

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.



Hé! hé!... C'est encore moi, le plus grand des nains! Je vous écris ces lignes quelques jours avant le Supergames Show, alors vous vous doutez bien que c'est la pagaille ici! Vous qui me lisez alors que le salon est déjà terminé, dites-moi ce que vous en avez pensé. Et de notre choix des Tilt d'or consoles? Vu les goûts très différents des journalistes de Consoles+, on en est presque venu aux mains (surtout avec Robby, mais il est trop grand!). Vivement que ce soit fini, qu'on puisse souffler un peu! Au fait, comment trouvez-vous les dessins qui illustrent ces pages? Superbes, non? Mais j'ai pour l'instant (c'est encore un peu tôt) reçu peu de plans de maison. Et moi qui déménage bientôt! Dépêchez-vous si vous voulez me conseiller, après il sera trop tard... Remarquez, je me suis bien amélioré en natation, nager dans votre courrier m'a permis de m'entraîner... Allez, Noël arrive, et vous devez être plus intéressés par les questions que par cet éditorial. Gros bisous à tous!

Wieklen le grand (et vivement Noël! J'adorrrrrre les cadeaux)

PS: Comme cadeau, je veux tout plein de dessins! Na!

## SEGAMAN II

Votre magazine est bien. Je dis "bien" parce que vous favorisez Nintendo! Je vous fait cette remarque parce que je suis ségamanique, et que j'ai une Megadrive! Et d'ailleurs, des remarques, il va en pleuvoir! Mes remarques sur Consoles+ 1) Les jeux Sega sont largement sous-notés, surtout dans le n° 13. Exemple, Sonic 2: 92 % alors qu'il mérite bien 96 %! Thunder Force IV: 89 %, et il mérite 93 % ou 92 %! Une HONTE (je baisse le ton, il est peut-être un tout petit peu trop haut, non?). 2) Vous ne vous intéressez pas assez à Sega dans vos rubriques! Pour le reste, le magazine est super, mais la Super Nintendo n'est pas la reine des consoles (la preuve: c'est la Neo Geo), et la Megadrive est parfaitement capable de faire aussi bien ou même mieux que la SNIN, malgré ses performances (la preuve: Sonic 2). Mais, en revanche, Wieklen, je te salue, ainsi que toute la rédaction. Faites un effort pour les ségamaniques (je sens que je me suis légèrement calmé!). Bon, sur ces mots, je vous quitte.

Xavier (un SuperSegaManiaque)

Mais non, mais non, on n'est pas des nintendomaniaques. On parle des jeux, pas des constructeurs, et Sonic 2 est super (je te dis ça pour te consoler, car je ne l'ai pas encore vu [et, sauf erreur, toi non plus, d'ailleurs] [et je sens que ces parenthèses à répétition vont commencer à énerver notre sympathique secrétaire de rédaction] [et on abrège généralement en SR] [et, foi de SR, tu as raison, mon cher Wieklen!]),

Wieklen le philosophe...

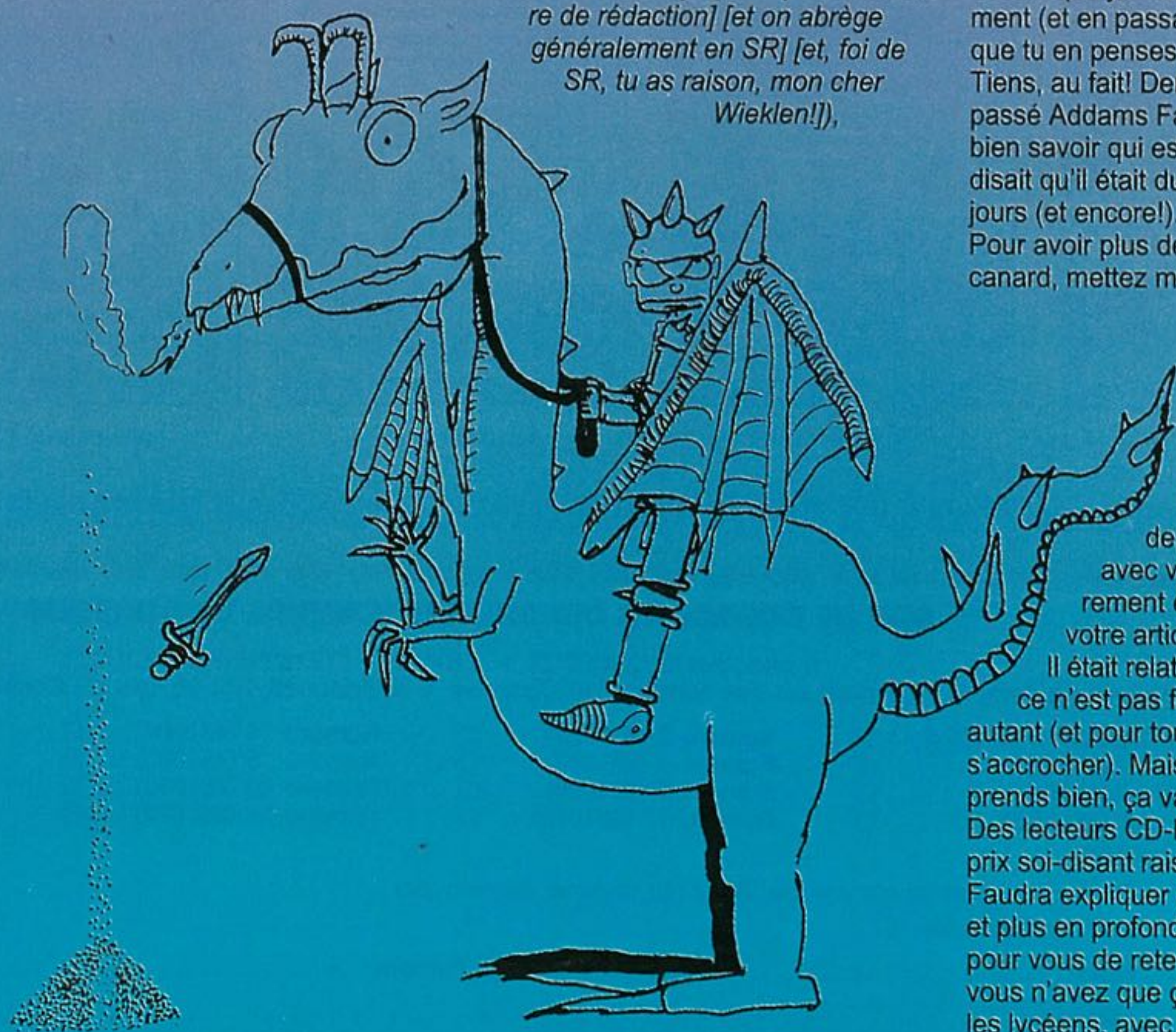
## LE DESSIN!

Mon cher Wieklen, tout d'abord, aurais-tu l'obligeance de me rendre le dessin que je t'ai envoyé dernièrement (et en passant, tu me diras ce que tu en penses vraiment). Tiens, au fait! Dernièrement, on m'a passé Addams Family, et je voudrais bien savoir qui est l'andouille qui disait qu'il était dur: je l'ai fini en deux jours (et encore!).

Pour avoir plus de place dans ton canard, mettez moins de photos, ou alors réduisez-les.

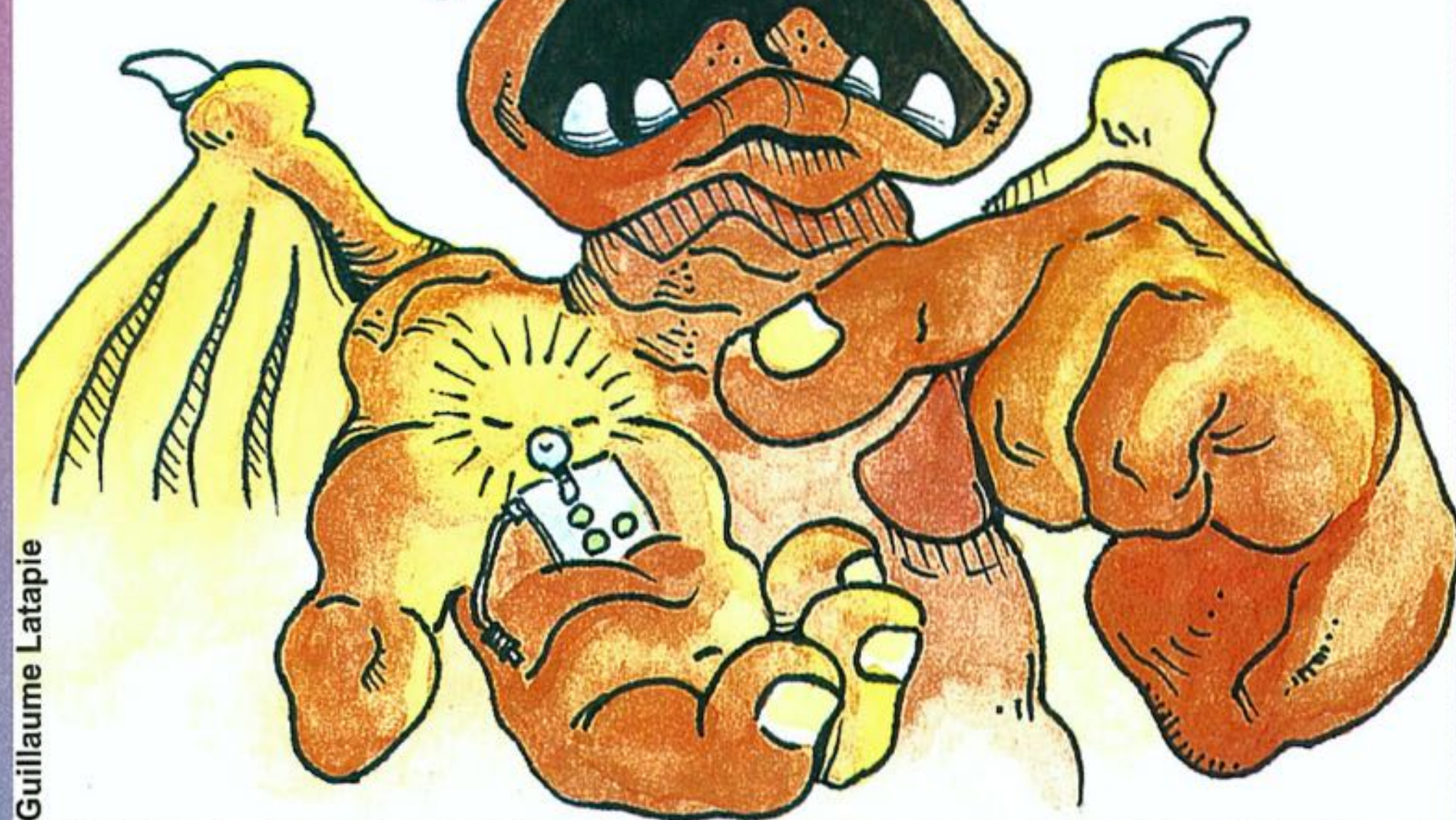
Vous économiserez une ou deux pages (soit environ un jeu). Pour une rubrique sur les bornes d'arcade, je suis d'accord avec vous. J'ai lu, dernièrement et avec attention, votre article sur les CD-Rom. Il était relativement clair. Mais ce n'est pas facile d'ingurgiter autant (et pour tout comprendre, faut s'accrocher). Mais alors, si je comprends bien, ça va être l'apocalypse! Des lecteurs CD-Rom partout à des prix soi-disant raisonnables. Faudra expliquer ça plus clairement, et plus en profondeur. C'est facile pour vous de retenir tout ça, mais vous n'avez que ça à faire (alors que les lycéens, avec leurs cours...).

Pierre





MAIS OU EST PASSE WIEKLE!



Heu... Le problème, c'est que j'utilise ton dessin pour cacher un trou dans le mur de ma chambre... Non, blague à part, nous recevons des centaines de dessins, et je ne vais pas m'amuser à les renvoyer. D'autant qu'ils sont superbes, et que JE VEUX LES GARDER. Tu n'as qu'à demander aux autres journalistes, je passe mon temps à leur montrer les dessins en leur disant: "T'as vu comme ils dessinent bien." Je les colle partout. Donc, c'est décidé, je garde TOUS les dessins. Na!

C'est pas vrai? Tu as fini Addams Family en deux jours? Mais comment faites-vous? Avant-hier, mon petit neveu m'a sorti comme ça: "Street Fighter 2, c'est super, mais je l'ai fini avec un crédit au niveau 8 (avec le Cheat Mod pour aller au-delà du niveau 7)!"... Thunder Force IV aussi, il l'a fini. Le plus petit, il a fini Zelda. A mon avis, c'est vous qui n'êtes pas normaux. Tiens, un jeu que, personnellement, j'ai trouvé dur, c'est Super Probotector (Super Contra). Essaie-le, et si tu le finis en deux jours, ne me le dis pas.

Quant au CD-Rom, le mieux, ce serait que tu poses des questions précises. Je n'ai pas vraiment la place ici de refaire un topo complet sur le sujet...

**Wieklen le grand nain qui adore vos dessins!**

## SFC, SNIN ET MD (MORCEAUX CHOISIS)

1) Je possède une SFC, et je ne peux vraiment pas tolérer le comparatif SNIN/MD car, techniquement, la SNIN est plus performante que la MD. Je vous propose de téléphoner à n'importe quel magasin spécialisé, et on vous le confirmera.

2) Je possède une SFC, et elle arrache un max, mais ce qui est étonnant, c'est que vous dites qu'il est préférable d'acheter une SNIN à une SFC, car maintenant il existe plusieurs types d'adaptateur. Ce que vous ne dites pas, c'est que la SNIN a été modifiée, ce qui entraîne un ralentissement de l'animation et une image écrasée.

**Christian**

J'ai abrégé tes questions, car elles étaient par trop longuettes. Bon, désolé, mais tu as tout faux.

1) Notre propos n'est pas de dire quelle console est la plus performante, mais de vous aiguiller sur celle qui, à notre avis, vous apportera le plus de plaisir (c'est une sorte de rapport qualité/prix, si tu préfères). Comme je l'ai déjà dit, ce sont les

jeux qui sont importants, pas les consoles! Quant à demander aux revendeurs, j'imagine très difficilement un magasin vendant des SFC importées vanter les qualités de la SNIN...

2) La plupart des jeux (tous?) qui arrivent sur Super Nintendo ont déjà été testés dans Consoles+ sur Super Famicom. Et si l'on compare la SFC à la Megadrive, il faudrait choisir la MD japonaise, sa version française souffrant elle aussi de ralentissements et d'un tassement de l'image. Pour finir, je te

ferai remarquer que la majorité des nouveaux titres sont testés sur SFC...

**Wieklen le nain (Wikie pour les intimes)...**

## SIGNE FURAX

Me voilà, furieux. La dernière fois, je vous ai envoyé une lettre; au mois de juin aussi, au mois de mai aussi. Mais toujours aucune publication. Je me répète donc en disant que je donnerais tout pour être publié, même mes tripes aux zombies!

**Nicolas**

Mon cher Nicolas, comme tu peux le remarquer, je ne passe pas tes questions. Elles sont pourtant très intéressantes, mais je ne peux t'offrir de réponses à AUCUNE d'entre elles! C'est éliminatoire. Non seulement c'est assez inintéressant de passer des questions sans réponses, mais en plus, cela me ferait passer pour un rigolo (même si c'est vrai, on n'est pas obligé de le crier partout!). Quand je ne sais pas répondre, je ne peux pas passer la lettre; normal, non?

**Wieklen, désolé de ne pas tout savoir...**

PS: Heu... ne donne pas tes tripes aux zombies. Non, c'est vrai, c'est interdit de nourrir les zombies à cette

saison...

## SOCIÉTÉ PROTECTRICE DES NAINS

Salut, super, giga, génialissime Wieklen. Je possède une Game Boy, une Nes et une Super Nintendo, et je voudrais que tu répondes à ces questions:

- 1) Joues-tu souvent au basket?
- 2) Quand sortiront Final Fight et Zelda 3 sur Super Nintendo?
- 3) Y aura-t-il un jour toute la série des Contra 1, 2 et 3 sur Super Nintendo? Si oui, quand?
- 4) Est-ce que Final Fight ou Street Fighter II sortiront un jour sur Game Boy?

**Julien**

Houla! Un nintendomaniac pur et dur, à ce que je vois...

1) Cela m'arrivait, il y a longtemps, avant que Spirit et Robby n'arrivent. J'étais déjà le plus petit, mais cela allait. Maintenant, ce n'est plus drôle du tout: Robby dépose le ballon dans le panier SANS SAUTER (j'aime pas les grands!).

2) Pour Zelda, c'est déjà fait (tu dors?). Pour Final Fight aussi...

3) Super Probotector est la version Super Nintendo de Super Contra... (c'est Contra 3, non?).

4) J'ai entendu parler d'une éventuelle version Game Boy de SF II (et même d'une version NES), mais je ne suis pas sûr que ce ne soit pas un gag. Pour Final Fight, je ne crois pas que ce soit prévu...

**Wieklen, le nain grognon qui n'aime pas les grandes perches (et le premier qui me compare au Schtroumpf grognon, il va voir de quel bois je me chauffe!)!**

## NEO GEO: MOINS CHERE?

Salut à toi, Wieklen, petit par la taille mais grand par l'esprit (je trouve que vous avez de plus en plus de mal à renouveler vos compliments... NDW), excuse-moi de ne pas te parler de mes vacances, ni des tiennes, car je me suis éclaté sur Contra 3 et Kings of the Monsters sur ma Super Nes américaine (et non Super Nintendo européenne, car elle est juste bonne



# COURRIER

pour amuser mon chien et mon chat...).

Bon, passons au plus important:

1) SNK doit baisser le prix de la Neo Geo (je l'ai lu dans Consoles+ de septembre), ce qui la laisse à 1000 F, et ses jeux à 250 ou 300 F. Sont-ce des rumeurs ou la réalité?

2) Quels sont les dix meilleurs jeux de la Neo Geo? De la Super Nes? Du CD-Rom NEC?

3) Dis-moi comment tu trouves mon dessin sur toi et ta meuf?

Nicolas (Pesinou)

Salut à toi, Pesinou, fan de la SNES et grand flatteur devant l'éternel! Mes vacances se sont bien passées (enfin, elles se seraient sûrement bien passées si j'en avais eues...). Je ne trouve pas personnellement que les questions soient plus importantes que les compliments (justifiés!) que tu m'adresses, mais, bon...

1) Deux remarques. En premier lieu, SNK a annoncé une baisse de prix, mais elle n'est certainement pas aussi importante (la console comme les jeux resteront plus chers que la SNIN ou la MD).

En second lieu, la Neo Geo n'est pas distribuée officiellement, donc il n'est pas évident que la baisse de prix sera répercutée (au moins au début)...

2) Les dix meilleurs jeux, rien que ça? Je vais te donner mon pronostic, mais pas sur dix jeux. Sur Neo Geo, j'ai craqué pour World Heroes. Il est vraiment très bien à deux. Sur Super Nes, Zelda (en anglais... au moins, sur SNIN, il est en français!) et Street Fighter II sont imparables. Quant au CD-Rom NEC, je me garderai bien de donner un avis, n'étant pas un spécialiste de cette console...

3) Super! Mais comment as-tu deviné qu'elle était plus grande que moi?

Wieklen tout court (c'est le cas de le dire! NDLR)

## COMPARATIF

Je vous écris pour me renseigner sur ces cinq consoles: Super Nintendo, Megadrive, PC Engine, Wonder Mega et Neo Geo.

Il faut bien que je fasse un choix pour Noël!

A propos de la Neo Geo, j'ai entendu dire que c'était une machine d'arcade? J'aimerais savoir si c'est vrai ou faux.

1) Je voudrais savoir laquelle de ces consoles est la meilleure, et que vous me donniez un classement.

2) Sur les cinq consoles, je voudrais

tous les renseignements. Exemple: résolution, combien de sprites, leur taille, etc.

3) J'aimerais aussi tout savoir sur leurs CD-Rom.

- premièrement: pareil que pour les consoles, mais séparé.

- deuxièmement: pareil que pour les consoles, mais ensemble.

4 et 5... Ça continue (NDW)

Ludovic

Mon petit Ludo, tu ne penses pas que tu exagères? Tu me demandes de tout te dire sur tout! Bon, je vais quand même essayer de t'aiguiller, mais à ma façon, si cela ne te dérange pas.

1) Il ne s'agit pas de "console meilleure que telle autre", mais d'un rapport qualité/prix entre les consoles. Le Wonder Mega, non disponible, est hors course.

Mon avis: Neo Geo: superbe mais chère (elle est effectivement utilisée

dans certaines salles d'arcade).

Super Nintendo: très bonne, un peu plus chère (surtout pour les jeux) que la MD.

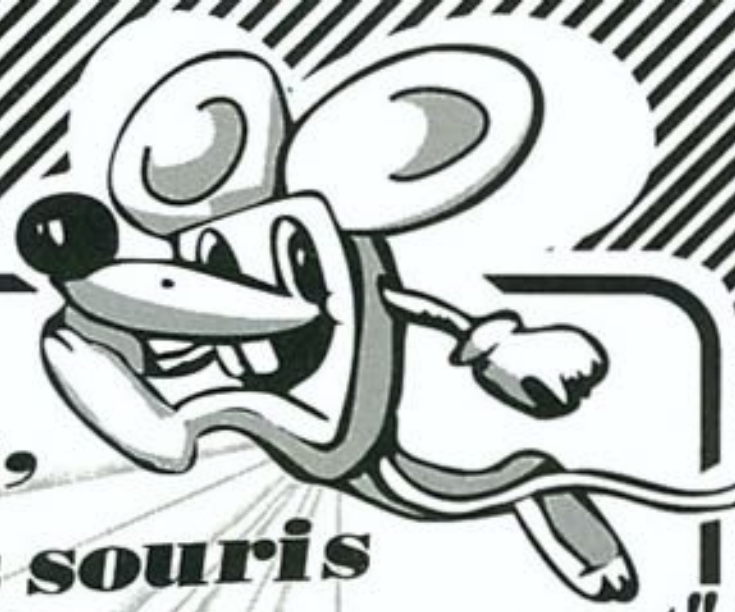
Megadrive: à peine moins bonne que la SNIN. Jeux plus nombreux et moins chers.

PC Engine: très bonne console (avec le CD-Rom), mais malheureusement méconnue (si, si, je vous assure, le nombre de consoles NEC vendues est sans commune mesure avec celui des Megadrive et Super Nintendo).

2 et suivantes) Si tu désires plus de détails, je te conseille de te procurer







"Quand les prix  
sont si bas,

les souris  
dansent"

GAMEBOY	
GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.B.OY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.B.OY Loupe (MAGNIFIER)	99
CONVERTISSEUR JOYPAD EN JOYSTICK	69
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
HOUSSE JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BATTLESHIP	239
BIONIC BATTLE	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
CENTPEDE	239
COOL WORLD	239
CRASH DUMMIES	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	269
DRAGON'S LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABASTER	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
EXODUS	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTASY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JOE ET MAC	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	269
KNIGHTS QUEST	239
KRUSTY'S FUN HOUSE	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAC DONALD LAND	239
MEGAMAN 3	239
MEGALIT	239
METAL MASTER	279
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
PRINCE OF PERSIA	239
PRINCE VAILLANT	269
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
SUPER MARIOLAND 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	269
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	239
VIKING CHILD	239
WORDTRIS	239
WWF 2	239

MEGADRIE / GENESIS	
SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299

ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BIO HAZARD BATTLE	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHESSMASTER	429
CHAKAN	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEAN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS AND GHOST	429
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYNANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 92	429
KID CHAMELEON	385
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEADER	429
LEMMINGS	429
LIGHTNING FORCE	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
OUTLANDER	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHILLOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

NES (USA)	
ENFIN LES CARTOUCHES AMERICAINES SUR VOTRE CONSOLE NES GRACE A L'ADAPTATEUR GAMEKEY 245 F	
PROMO: CASTELVANIA 3 + GAMEKEY	595 F
ADAMS FAMILY	495
BATMAN	395
BILL & TED ADV.	345
BIRTHDAY BLOWOUT	395
CAPTAIN SKYHAWK	345
CHIP N DALE	465
DOUBLE DRAGON 2	395
DRAGONLAIR	395
DUCK TALES	395
F15 CITY FIGHTER	295
FESTER QUEST	295
GI JOE	495
GAUNTLET 2	395
GOLD METAL CHALLENGE	395
GUN NAC	395
IRON SWORD	395
ISOLATED WARRIOR	345
JACKY CHAN	395
KICK MASTER	395
KICK OFF	465
LITTLE NEMO	395
MAC KID	495
MEGAMAN 3	495
MIKE TYSON II	395
MISSION IMPOSSIBLE	395
MONSTER TRUCK BALL	395
NARC	295
QUANTUM FIGHTER	295
RESCUE EMBASSY	295
ROBIN HOOD	495
ROCKING KATS	395
ROLLER GAMES	295
SOLAR JETMAN	295
SOLSTICE	295
STAR TREK	495
STRIDER	395
SUPER C	395
SUPER MARIO 3	465
SWORDS AND SERPENTS	345
TALES SPIN	495
TOKI	395
TOP GUN SECOND MIS	395
TOTAL RECALL	395
UNTOUCHABLES	395

MEGADRIE / GENESIS	
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	495
STORMLOD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TALESPIIN	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOXIC CRUSADER	429
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

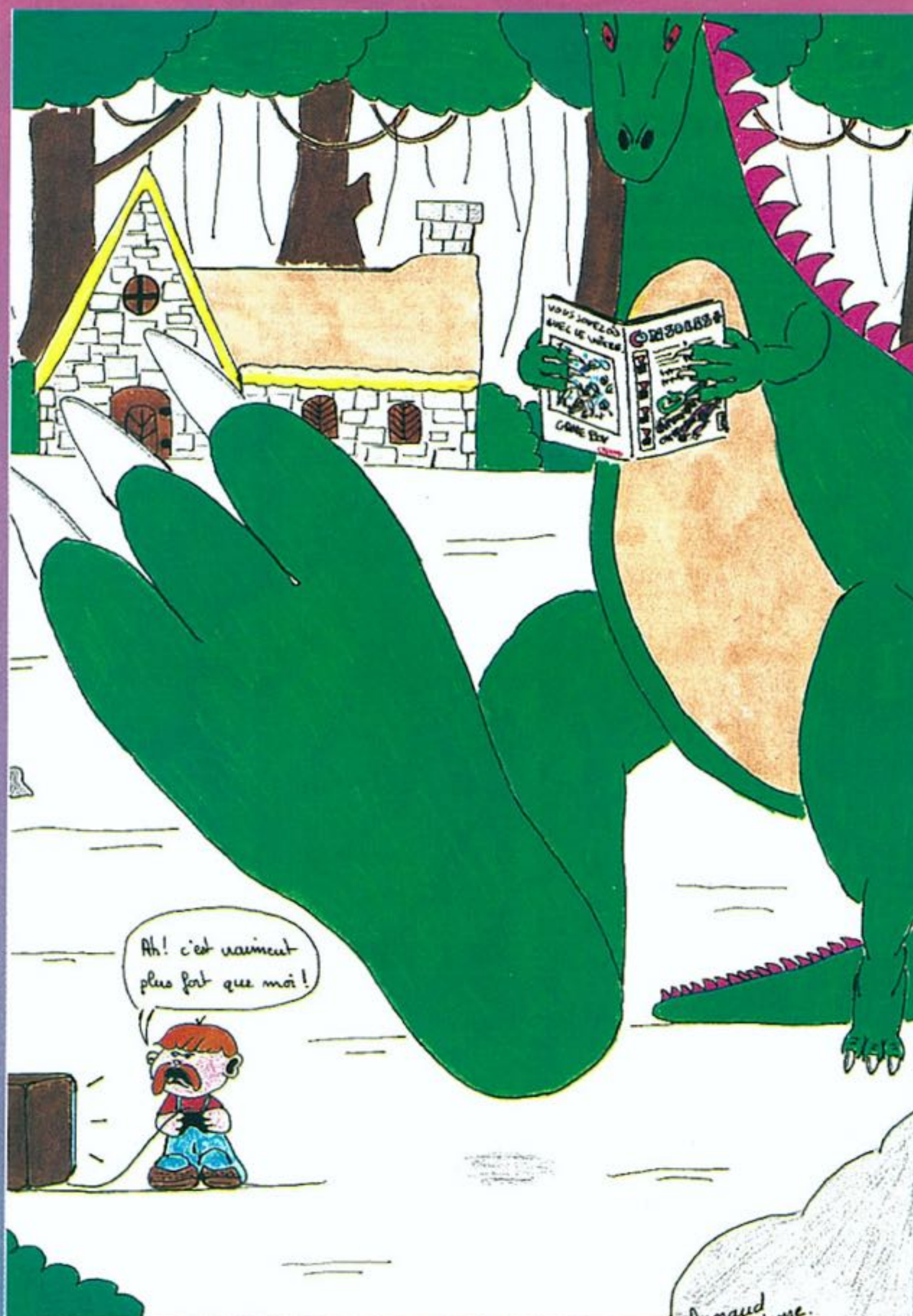
ATARI / LYNX	
ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED'S	270
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	270
CHESS CHALLENGE	270
CHIP-CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	270
KUNGFU	270
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHADOW OF THE BEAST	320
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

LIBRAIRIE	
SECRETS jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO world 95	
SECRETS JEUX MEGADrive 1	95
Supertrucs + Strategies Jeux	
NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115
NEO GEO	
CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO 1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199
2020 BASEBALL	675
ALPHA MISSION 2	675
ANDROS DUNOS	1275
ART OF FIGHTING	1475
BASEBALL STARS	975
BASEBALL STARS 2	1475
BLUES JOURNEY	675
BURNING FIGHT	675
CROSS SWORD	775
CYBER LIP	675
FATAL FURY	975
FLIGHT MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	775
KING OF MONSTERS	675
KING OF MONSTER 2	775
LAST RESORT	1475
LEAGUE BOWLING	675
MAGICIAN LORD	675
MUTATION NATION	1475
NAM 1975	675
NINJA COMBAT	775
NINJA COMMANDO	1475
RIDING HERO	775
ROBO ARMY	975
SENGOKU	775
SOCCER BRAWL	975
SUPER SPY	775
TOP PLAYER GOLF	775
TRASH RALLY	975
WORD-HEROES	1475

GAME GEAR	
GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYAGE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O.	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C. GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239



# COURRIER



le Guide Tilt-Consoles+, qui paraît début décembre.

## BOURDE!

Je saisis immédiatement mon stylo parce que dans les "Questions quizzzzz", une réponse vient de me faire bondir... Le sigle Capcom serait la contraction de Captain Commando?! Ça va pas, non?! Il existe bien un jeu d'arcade qui porte ce nom et Captain Commando est un clin d'œil au nom de la firme, bien sûr, mais Capcom, la marque, est la contraction de Capsule Computers... Donc, avec 25 bonnes réponses, le(s) créateur(s) du test connaissent leur sujet, mais... ne feraient pas d'excellents journalistes à Consoles+! Pendant que je tiens mon stylo, j'en profite pour poser une petite question: à quand une rubrique arcade dans C+?

Avant de poser mon stylo, je te souhaite longue vie (ça vit vieux, un nain!), à toi et à C+ (ça vit vieux, un bon magazine!).

Casimir

Arghhh... Mort de rire! Je suis plié en deux! Bon, sans commentaire, je transmets ta lettre à qui de droit... Tiens, à propos, vous y arrivez, vous, à faire le maximum dans les Questions quizzzz? Moi, pas... J'ai honte... Pour la rubrique "Arcade", comme tu as pu le constater, te voilà exaucé...

Wieklen le grand vieux nain!

## VOUS EN FAITES QUOI?

J'aimerais savoir ce que vous faites des jeux après les avoir testés? Si vous ne savez pas quoi en faire, je suis preneur, car je n'ai pas les

moyens d'en acheter souvent...

Thomas

inexistant. La Megadrive est mieux lotie, car plus ancienne...

Alfred

Désolé, Thomas, tous les jeux que nous testons sont bien rangés dans une grande armoire (fermée à clef et cadenassée), et nous en avons besoin pour tester les tips, faire les plans, le guide, etc. Même moi, j'achète mes jeux (heu, à propos, MM. Sega et Nintendo, vous pourriez pas faire quelque chose pour un pauvre petit nain comme moi?).

Wieklen le (pauvre) petit grand nain...

## LE JUSTE PRIX (COMPLIMENTS)

Abonné depuis le n° 1, je tenais à vous féliciter pour deux choses.

1) Quelle bonne idée que cette cassette vidéo. Certes, je possède déjà une Super Nintendo, mais grâce à vous, j'ai pu découvrir les nouveautés à venir, et ça promet! Merci pour cette initiative.

2) Page 36, "Le juste prix", où, en accord avec une autre revue, vous plaidez pour un prix plus bas des cartouches. Excellente idée là aussi (pas très suivie), une affaire à suivre, pourquoi pas sous forme de pétition des lecteurs? Surtout en import, les prix sont exagérés, comme Street Fighter II à 750 F (en VPC)! Le prix moyen d'une cartouche tourne autour des 450-500 F. Ce qui, pour un budget "jeune", est trop. Certaines cartouches sont ensuite bradées à 150 F (Megadrive) ou 300 F (Super Nintendo). Cela prouve que les prix sont gonflés et que, ensuite, il faut écouler les stocks (en import) lorsque la version française sort.

Certes, nous, les consommateurs, sommes un peu complices de cet état de fait. Voulant toujours au plus vite la dernière nouveauté, on est prêt à payer un certain prix. Tenez, moi, pour Street Fighter II, j'ai déboursé 648 F. Pour un jeu de cette qualité, OK.

Il y a des boutiques qui pratiquent des prix raisonnables (450 F pour Addams Family, 429 F pour Axel, etc.).

Reste à faire un petit effort. Bien sûr, il y a le marché de l'occasion, mais, pour la Super Nintendo, il est quasi

1) Hormis quelques grognons (certains d'entre vous sont pires que moi!), la cassette a été très bien perçue.

2) Eh, ou! il faut que vous fassiez attention et que vous ne vous jetiez pas sur les nouveautés comme des loups affamés. Les prix baissent petit à petit et, surtout, si vous ne les achetez pas quand ils sont trop chers, ils reviendront tout naturellement dans des gammes de prix "raisonnables" (400 F me semble un maximum pour un jeu, même aussi génial que SF III). Je pense que cela va prendre un peu de temps, mais déjà on sent pointer l'esprit critique!

Prenez votre temps, comparez les prix, lisez les pubs, visitez les boutiques... Je doute qu'une pétition soit vraiment efficace, mais si vous y tenez, on peut toujours en faire une.

## SFC OU SNIN?

Je ne m'attarderai pas sur l'aspect physique qui te caractérise, étant moi-même atteint de ce "petit" problème. Voici mes questions:

1) Est-il vrai qu'il existe une légère différence entre les versions Super Famicom et Super Nintendo d'un jeu (problème de ralentissement d'image et d'image écrasée sur SNIN)? De plus, est-il vrai que la SNIN est plus lente que la SFC?

2) Quels jeux me conseillerais-tu entre Phalanx et Parodius, Axel et Super Aleste, "illisible" (NDW) et Contra 3?

Thierry

Tu sais, j'ai eu le temps de m'habituer à ma taille...

1) Oui. Les jeux sur SFC sont un "chouilla" plus rapides, et sont en "full screen" (plein écran). Cela dit, la différence est moins perceptible, par exemple, que sur les MD japonaise et française.

2) Phalanx, Axel et "illisible" (heu... je connais pas ce dernier titre, il est sûrement très bien).

Wieklen (mais où ai-je mis mes lunettes?)

Merci à Arnaud, Guillaume, Jean-Paul, "K. O. T. K. O. M." et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)







**POUEZ-VOUS  
DECEMMENT  
MANQUER LE  
CONSOLES+ DE LA  
NOUVELLE ANNEE ?**

## ECCO THE DOLPHIN SUR MEGADRIVE



**Le test du  
jeu le plus  
écologique aux  
splendides  
graphismes.**

## Le grand bleu sur MD!

**46 62 28 02**



**LE MERCREDI  
DE 14 HEURES A 18 HEURES  
LE VENDREDI  
DE 17 HEURES A 19 HEURES**

## LES TIPS LES PLUS FOUS!

L'ami Edouard vous a concocté des TIPS inédits dont vous ne pourrez plus vous passer.

## JIMMY CONNORS SUR SUPER NINTENDO

Le test du nouveau tennis de la Super Nintendo qui est parrainé par l'incroyable Jimbo. Et, en plus, on peut y jouer à quatre simultanément avec un adaptateur.

**Et, malgré les huîtres, le foie gras, le champagne et les truffes au chocolat dont nous nous serons goinfrés à Noël, nous vous préparons quelques reportages exclusifs de derrière les paddles..**

INDEX + INDEX + INDEX + INDEX + INDEX + INDEX + INDEX + INDEX +

## INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

[illegible]



# ANTINEA

## MEGADRIVE

JAMES POND III	270 F
MARBEL MADNESS	299 F
GALAHAD	330 F
QUACKSHOT	330 F
ALIEN 3	340 F
ALISIA DRAGOON	340 F
CASTLE OF ILLUSION	345 F
TAZMANIA	345 F
GREENDOG	345 F
OLYMPIC GOLD	345 F
GOLDEN AXE II	345 F
DESERT STRIKE	345 F
SUPER MONACO II	345 F
LEMMINGS	370 F
NHLPA HOCKEY 93	380 F
TEAM USA	380 F
PREDATOR 2	380 F
TERMINATOR	399 F
CHUCK ROCK	399 F

OCCASE ENTRE 99 F ET 299 F

## SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS	265 F
HOME ALONE	365 F
ZELDA III	390 F
RPM RACING	395 F
LEMMINGS	395 F
FINAL FIGHT	399 F
RIVAL TURF	399 F
GHOULS 'N GHOST	399 F
JOE MAC	399 F
THE SIMPSONS	399 F
F-ZERO	399 F
TOP GEAR	399 F
SUPER BATTLE TANK	405 F
WINGS 2	405 F
WRESTLEMANIA	415 F
NCAA BASKETBALL	435 F
THUNDER SPIRIT	435 F
CHESSMASTER	440 F
SUPER BUSTER BROS	480 F
DESERT STRIKE	485 F

OCCASE ENTRE 249 F ET 399 F

## GAMEGEAR

ADAPTATEUR MASTER	99 F
LOUPE	99 F
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
WONDERBOY	180 F
CHUCK ROCK	210 F
CHESSMASTER	230 F
MARBLE MADNESS	235 F
NINJA GAIDEN	235 F
ALESTE	240 F
CASTLE OF ILLUSION	240 F
DONALD DUCK	240 F
SUPER MONACO II	240 F
SONIC II	265 F

OCCASE ENTRE 100 F ET 149 F

## GAMEBOY

DX MARIO	175 F
HOOK	195 F
DUCKTALES	199 F
ADDAMS FAMILY	199 F
SUPERMARIO LAND	199 F
TERMINATOR 2	210 F
TRACK & FIELD	210 F
BATMAN	210 F
DOUBLE DRAGON III	210 F
SPIDERMAN 2	210 F
BATTLE TOADS	210 F
MICKEY CHASE	220 F
TINY TOON	220 F

OCCASE ENTRE 100 F ET 149 F

**MAIS VOUS TROUVEREZ AUSSI  
VOS JEUX LYNX, PC, ATARI, AMIGA**

**ET TOUJOURS PLUS DE 200 JEUX  
D'OCCASION SUR NINTENDO ET  
SUR MASTER SYSTEM DE 40 A 199 F**

BON DE COMMANDE à envoyer à ANTINEA - 26 rue Trachel 06000 NICE

JEUX	PRIX
Frais de port	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de Paiement : je joins un ☐ chèque bancaire  
☐ CCP  
☐ Contre remboursement (+25F)

Paiement par carte bleue <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px; margin-top: 5px;"></div>	Signature
Date d'expiration :	
Banque :	

NOM.....

Adresse.....

Code Postal / / / / / Ville.....

Tel :

Ma console est :



# • ENQUÊTE •

## JUGEZ CONSOLES + N°15

**Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.**

**3 ABONNEMENTS A GAGNER !**  
Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort.  
Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.  
Résultats de l'enquête n°14 p. 186

### RUBRIQUES

#### Le Guide :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### La couverture :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### Le sommaire :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### L'édito :

Ça craint ☐ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☐ - Sublime ☐ - Pas lu ! ☐

#### La rubrique Tips :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### Le dossier "Minitel" :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### La rubrique Arcade :

Faibles ☐ - Honnêtes ☐ - Bons ☐ - Excellents ☐ - Pas lu ! ☐

#### La rubrique du Killer :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### Le quatrième volet du comparatif SNIN/MD :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### Les News :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

#### Les petites annonces :

Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☐ - Parfait ☐

#### Le courrier :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐ - Pas lu ! ☐

### TESTS

#### Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☐ - 4 pages ☐ - Plus ! ☐

#### Que pensez-vous des pages de tests ?

#### Photos :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

#### Textes :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

#### Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?

Oui ☐ - Non ☐

#### Mise en page :

Beurk ! ☐ - Confuse ☐ - Claire ☐ - Superbe ☐

#### Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☐ - Complet et lisible ☐

#### Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

### VIVE LES COMPARATIFS !

#### Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + ..... Pourquoi ? .....  
- Joypad ..... Pourquoi ? .....  
- Joystick ..... Pourquoi ? .....  
- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....  
- Player one ..... Pourquoi ? .....

#### Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui ☐ - Non ☐ -

#### Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☐ - Très bien ☐ - Géniale ! ☐

#### Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....  
.....

#### Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....  
.....

### DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris



Tu veux vendre, acheter des news, des imports, au meilleur prix, tape

# 3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par les spécialistes de la console.

## LES NEWS

### SUPER NES

AN OTHER WORLD	449,00F
MICKEY MOUSE	449,00F
AMAZING TENNIS	449,00F

### MEGADRIE

SONIC 2	399,00F
CRUE BALL	399,00F
LHX ATTACK CHOPPER	449,00F
SIDE POCKET	349,00F
GALAHAD	399,00F

### MASTER SYSTEM

SONIC 2	299,00F
TOM ET JERRY	349,00F
CHUCK ROCK	349,00F

### GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2	270,00F
DR. FRANKEN	270,00F

### GAME GEAR

CHUCK ROCK	290,00F
BATMAN	290,00F
VAMPIRE	270,00F
TAZMANIA	270,00F

## LES CONSOLES A PRIX D'ENFER !!!



MEGA DRIVE & SONIC 890F!!



SUPER NES US 790F!!



GAME GEAR AVEC COLUMNS  
ET MONACO GP 1090F!!



LYNX AVEC BATMAN ET  
SACOCHE 890F!!



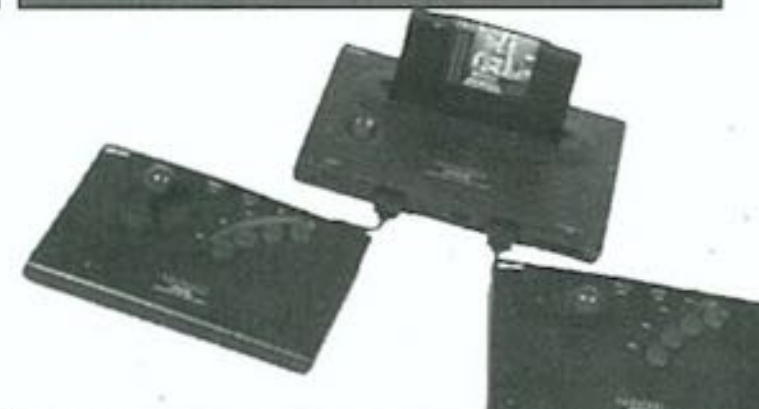
FAMICOM AVEC 2 JEUX  
1779F! TROUVE MIEUX



MEGA DRIVE AVEC 1  
MANETTE 790F!!!



GAME BOY & TETRIS 590F!!



NEO GEO 1990F!!!

## MATE LES TARIFS !!

### SUPER NES

SUPER MARIO KART	449,00F
SUPER DOUBLE DRAGON	449,00F
DESERT STRIKE	449,00F
AXELAY	449,00F
ZELDA III	449,00F
F1 ROC	449,00F
ROBOCOP 3	449,00F
ADVENTURE ISLAND	449,00F
WINGS II	449,00F
FINAL FANTASY II	449,00F
JAMES BOND JR.	449,00F
ADDAMS FAMILY	449,00F

### MEGA DRIVE

TAZMANIA	349,00F
GREENDOG	349,00F
CHUCK ROCK	349,00F
ALIEN III	399,00F
ATOMIC RUNNER	349,00F
PREDATOR II	399,00F
AYRTON SENNA GP II	469,00F
EUROPEAN CLUB SOCCER	399,00F
TROPHY CLUB SOCCER	399,00F
NHLPA HOCKEY	449,00F
USA TEAM BASKET	449,00F

### MASTER SYSTEM

AYRTON SENNA GP II	349,00F
ARCADE SMASH HIT	349,00F
PRINCE OF PERSIA	349,00F

### GAME BOY

SUPER MARIO LAND	199,00F
WORLD CUP	199,00F
TINY TOON	270,00F
ADDAMS FAMILY	250,00F
DOUBLE DRAGON III	270,00F

ET TOUS LES AUTRES TITRES SUR  
TON 3615 CONSOL PLUS.  
COMPARE ET TU VERRAS!!

## LES OCCASES

TOUTES LES CARTOUCHES  
MOINS CHERES, LA PREUVE:

S-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
GAME BOY	139,00F
MASTER SYSTEM	99,00 F
GAME GEAR	159,00F
NES A PARTIR DE	140,00F

POUR LA LISTE COMPLETE DE TOUS  
LES JEUX EASY!!! CONSULTE PAR  
MINITEL NOTRE CATALOGUE. C'EST  
D'ENFER!!!

## Commander avec 3615 CONSOL PLUS

c'est l'occasion garantie 3 mois,  
les frais de ports gratuits (économise!!!),  
la livraison en 48 heures (pourquoi attendre?),  
l'assurance du meilleur prix et du choix,  
tous les jeux d'imports...

Viens le découvrir et gagne des consoles!

Ca y est, Consol plus viens  
de mettre en place son  
nouveau service minitel. Tu  
peux dès maintenant jouer,  
acheter les meilleures  
consoles et jeux du moment  
à des prix délirants. Tu  
peux aussi revendre tes  
cassettes et gagner des  
jeux, des consoles, des  
pins, des T shirt... Ca, c'est le  
nouveau 3615 CONSOL PLUS!

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex.

Nom-Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville..... tel.....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F.....		Total

Règlement: Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou

☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit  
par Carte bleue ..... expire \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Tu peux commander aussi par Minitel sur le 3615 CONSOL PLUS.

3615 CONSOL PLUS, c'est  
un lien permanent avec les  
meilleurs spécialistes de la  
console et du jeu. N'hésite  
pas à poser des questions,  
renseigne toi sur les  
meilleures conditions, les  
news, les imports, rachète  
des occasions, revends tes  
propres jeux, joue... et  
gagne! C'est ça le nouveau  
3615 CONSOL PLUS!

# 3615 CONSOL PLUS... c'est le service D'ENFER !

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone de 11 à 13 heures : (16) 92-02-06-04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)



## VENTES

## MEGADRIVE

Vds MD + 2 joys Pads + 7 jx (Sonic Street Of Rage, Quackshot, Roadrash, Monwacker, Strider, Eahokey, px : 3 000 F. Bruno BARTHES, 20, rue Jean Moulin, 81090 Ragarrigue. Tél. : 63.35.32.75.

Vds jx MD de 100 F à 200 F. Tony TOURNEAU, 3, rue Jules Guedes, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.60.38.

Vds MD Fr + Adapt. Jap. + 14 jx + 2 joys pads + Pro 1, val. : 6 000 F, px : 2 500 F. David INTROLIGATOR, 32, av. Maignan, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.83.16.80.

Vds MD + ad. jap. + Sonic + Wings of War + Populous 1990, état neuf. Christophe CHAUVIN, 7, rue des Fours, 83560 Vignon S/Verdon. Tél. : 92.78.83.42.

Vds jx MD (Moon Walker, Quacks Hot, Sonic, Streets of Rage, Super Hang On), px : 250 F pce. Nicolas COTTINET, 28, rue Henri Dunant, 86000 Poitiers. Tél. : 49.44.14.07.

Vds MD Franç. + jeu, px : 600 F à 700 F. Vds jx MG 200 F à 150 F. Sonic Quack Shot Mickey, vds jx NEC : 150 F. Vincent DEKEUWER, 17, place Froissart, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.36.36.

Vds MS (Space Narier) : 400 F et MD + 1 jeu Alterd Beast : 700 F et GB + 3 jx (Nemesi...) : 600 F. Kévin CALVET, Domaine du Preconil, apt. 897 « Les Cèdres » 83120 Ste Maxime. Tél. : 94.49.23.92.

Vds jx MD : Robocop 2, James. B. Boxing, Mickey, Toejam et Earl, Real Basket-Ball... Samir ALTHESGHAT, 5, rue Robert Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.43.

Vds MD + 2 man. + 14 jx, tbe, val. : 7 000 F, px : 4 200 F. ou vte sèp. Guillaume BERTIN, 55, rue d'Estienne d'Orves, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.44.81.75.

Vds MD Franç + 4 jx (Mickey, Robocop, Arnold, Palmer Golf...), px : 1 290 F + Joy. Julien FERRARIS, 20, la Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.

Vds MD + 3 jx (S. Monaco, GP, Sonic, Quack-Shot) + 2 man. ss gar. Gilles BAYART, Appt 103, 4 square de la Chlouette, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 69.92.95.25.

Vds MD et jx (Sonic, TF3, Kid, Champ, etc...). Ach. S. Nin et jx ou éch. S. Nin. + 1 jeu ctre MD + 3 jx. Bruno CARETTE, 11, les Larris Orange, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.11.92.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Zoom, Spacein Vader 91, Tétris Quackshot), px : 1 500 F, ach. jx Neo-geo. Eric BOULAY, Les Mouettes, DSFA, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.

Vds jx MD, px : 280 F et jx GB : 150 F, tbe. Emmanuel CHASSAGNE, 4, av. de Chalon, 71380 Saint-Marcel. Tél. : 85.96.56.91 (ap. 19 h).

Vds MD + Mickey + S. Runderblade + Zoom + Alex Kid, px : 1 400 F, ss gar. px : à déb. Baptiste VAN OPSTAL, 1, chemin de la Vallée Drouin, 78120 Gazeran. Tél. : (16-1) 34.83.34.05 (ap. 19 h).

Vds MD jap + 2 pads + 7 jx (SM grand Prix, Quackshot, etc), px : 2 000 F. Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.

Vds MD (Jap) + 2 jx (Ghosbuster, Wonderboy 3), tbe, px : 900 F. Sébastien LANIERI, 56, rue des Sarments, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57 (ap. 19 h).

Vds 12 jx MD à Sonic, Quackshot, Tazmania, Robocop etc... Mathias LOUIS, 5, chemin du Champs de Course, 69570 Dardilly. Tél. : 78.48.85.56.

Vds Sonic, Quackshot, Eakockey, px : 200 F pce, tbe. Eric KATARZINSKI, 130, rue Faidherbe A44, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.04.83.73.

Vds MD + 10 jx + Game Adapt., px : 2 600 F, vds Supergrafx + 13 jx, px : 3 000 F. Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.

Vds jx MD de 150 F à 300 F. Elviento, Quackshot, Robocod etc). David CREVILLEZ, 1/5 Bd du

Maréchal Vaillant, 59800 Lille. Tél. : 20.85.27.42.

Vds jx MD : Street of Rage, Shadow Dancer, px : 250 F pce. Spiderman : 200 F. Mathieu JACOB, 24/26, fbg de Montbéliard, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.27.19.

Vds MD + Sonic + 1 jeu au choix + 2 man., tbe, px : 1 000 F. Grégory HUART, 12, impasse Paradis, 59750 Feignies. Tél. : 27.66.03.36.

Vds MD, tbe + 2 man. + 2 jx : 900 F (Vds Mercs, Super MGP, Strider..., px : 250 F à 300 F. Régis DELAMARE, 165, rue du Mistral, 76320 Saint-Pierre-les-Elbeuf. Tél. : 35.81.13.59.

Vds MD franç. + 2 man. pro 2 + Street of Rage, Kid Chameleon et Altered Beast, px : 1 000 F. Cédric GREGOIRE, 3, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.65.08.

Vds MD + 3 jx + man ou éch. ctre Super Nintendo + 1 jeu et 1 man. Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86.

Vds MD + 10 jx (Monaco GP, Strider), px : à déb. Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blacy « Les Indes », 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98.

Vds 14 jx MD à 250 F, Jewel M. John Madden; Spiderman, Jordan Last Battle, Whip Rush, etc... Dominique GRENIER, 18, bis av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.

Vds éch. jx MD Fr, JP (Strider, Spiderman, Batman, Gaires) etc... José MORENO, 30, rue Salvador Allendé, 62119 D'Ourges. Tél. : 21.49.36.13.

Vds MD + Sonic tbe, px : 1 000 F vds (jx de 300 à 400 F) Donald, ML Hokey... Benjamin GIRARD, 27, av. de la Senatorerie, 23000 Gueret. Tél. : 55.52.89.77.

Vds jx MD franc Desert Strike, James Pond II EA Hockey Elviento, px : 250 F à 300 F. Clément VAYSSETTE, 1, bis rue Mallet Stevens, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.29.94.

Vds jx MD FR de 200 à 250 F ou éch. ctre Fighting Master. Pascal FOURNIER, 8, chemin Becard, 33140 Villenave d'Ornon. Tél. : 56.87.83.21.

Vds MD FR + 8 jx (Sonic, S. Of Rage, Hell Fire, P. Star 3, Shinobi, Mickey, etc), px : 2 500 F ou vte sèp. Bertrand DOUDET, 29, rue J.B. Clément, 93470 Coubon. Tél. : (16-1) 43.88.51.89.

Vds MD FRA neuve + Sonic et EA Hockey + man., px : 950 F. Laurent AZAR, 20, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.16.65.

Vds MD + 2 man. + 2 jx, px : 790 F. Boris KEREN, 19, rue du 18 juin 1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.16.64.

Vds MD + 2 man + 9 jx (Kid Chaneleon, Quackshot), px : 350 F ou jx sèp. Cédric DENIS, Les Croix, 50150 Chaulieu. Tél. : 33.69.54.09.

Vds MD + (Sonic, St. Of Rage R. Of Shinobi, Abeast), px : 1 600 F ou jx : 250 F, pce. Sébastien PERIAG, 7, bd de La Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99.

Vds MD FRA + 2 joy + 8 jx (Mercs, Mickey...), val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Gonzague BASSO, 13, rue Ste-Croix de la Bretonnerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.66.30 (ap. 19 h).

Vds MD FR 04/92 + 2 man + 3 jx (Starflight + Street of Rage + Fantasia S. III), tbe : 1 300 F. Nicolas MAUFFRE, 171, rue Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.72.46.

Vds MD + PS3 + Alien Storm + Super Volley + 3 man. + Starflight + NES four Score. Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.

Vds jx GB 150 F à 200 F + MD + 4 jx, px : 1 400 F + M System + 1 jeu, px : 200 F. Alban BERTHE, 13, bis Bd Gaston Sertte, 44000 Nantes. Tél. : 40.76.40.89.

Vds jx MD Super Famicom, MS. KHAM, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.

Vds MD FR + 5 jx + Arcade Power Stick + adapt. Jap., px : 2 000 F à déb. Vds jx SF : EDF Adams... Alexandre DHEE, 84, rue des Robinettes, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.27.55.

Vds MD + man. + 6 jx : Sonic, SMGP, Taz, Mania, Kid Chameleon etc... px : 2 000 F ou éch. ctre SFC. Pascal BOSSU, 3, rue de la Grande Borne, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.45.47.45.

Vds S. Smart 250 Last B 200, Mickey 250, Eswat 220, Strider 250, Port + Cremb payés. YANN. Tél. : (16-1) 39.75.39.82.

Vds jx MD : Robocop, Quack Shot, Toe Jam, Marvel Land, Hell Fire... 190 F à 250 F. Vds GG + 4 jx. Benoît BERGE, 14600 Fournelle. Tél. : 31.89.03.82.

Vds MD Franç + 2 jx (Sonic et Modnwalker), tbe, px : 900 F à 1 100 F. Réginald LASSAGNE, Chemin des Nigerales, 63119 Chateaugay. Tél. : 73.25.33.05.

Vds MD Internationale + 2 jx : Quackshot et Ghoul's Ghost, px : 1 000 F. NES : 300 F. Frédéric BERNOT, Le Jules Michelet Bât A, avenue Pierre Loti, 83000 Toulon. Tél. : 94.46.30.49.

Vds jx MD (Sonic, Pit Fighter, Streets Of Rage, Hardball, Road Rash, etc...), px : 200 F à 250 F. Julien CHAPISEAU, 20, rue de Reherrey, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.19.16.

Vds sur MD Wonder Boy 5 : 350 F, TF4 : 430 F, Taz, Chuck : 350 F. Tong LEE, 79, av. du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.

Vds man. MD Mega Power Turbo (A, B, C), px : 250 F. Christian PACAUD, 11, rue de Château-dun, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.92.84.

Vds MD + 3 jx, px : 800 F Vds jx : 200 F (Terminator, John Madden 92, Mickey, etc). Olivier GENOVESE, Pont-Pierre, Route de Corsvet, 73100 Grésy-sur-Aix. Tél. : 79.88.97.25.

Vds MD + 3 jx, Sonic, Wetle War, Fantasy Star2, px : 1 200 F ou seul : 700 F. Etienne BESSE, 2, allée des Volcans, 63122 Gravenoire. Tél. : 73.35.63.41.

Vds MD Jap + 7 jx (GP Monaco, Sonic, Pond II, Techno Cup, Speed Ball 2, etc...), px : 1 800 F. Florent CORNIOU, 10, av. du Président Kennedy, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.83.

Vds MD Jap + 1 Pad + 7 jx (Sonic, Donald, Kid Chameleon, Populous...), px : 2 000 F à déb. Cédric CADANREILLE, 3, rue du Raisin, 71640 Givry. Tél. : 85.44.53.23.

Vds MD Tbe Jap. + 1 jeu : 950 F. Olivier RAMBEAU, 10, rue du Belvédère, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.32.80.

Vds MD Fra + 2 man + 3 jx Mickey + A. Beast + Gynoug, px : 1 300 F + K7, Vid Micromania n° 3. Arnaud GUYOT, 9, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49.

Vds MD + Quackshot the Revenge of Shinobi, Ghoul's Ghost, Tazmania, Chuck Rock, px : 1 290 F. Christophe UMBRICH, 4, rue Lyautey, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.19.71.

Vds jx MD, px : 250 F (Catch, Boxe, Spiderman, Noonwalker, Two, Crudes Dudes). Sébastien ALLET LEVALLOIS, 24, rue des Provençaux, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.34.46.

Vds jx MD : Desert Strike, Road Rash, Micket, TF3, Shinobi, Ghoul's Ghost, px : 250 F. Fabien TERRIER, 142, rue des Celliers Passeirier, 74800 St-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.07.58.

Vds sur MD : Moonwalker et DJ Boy adapt. Jap. : 300 F. (Maddenfoot : 200 F, Toe Jam). David EYMIEU, 334, rue du Shah de Perse, 88140 Contrexéville. Tél. : 29.08.04.28.

Vds MD Jap. + 5 (Sonic, Mercs, PGA, Hockey...) + 2 arcades Power Sticks : 2 000 F (tbe). Alain BOUGEULT, 37, place Jacques Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.

Vds jx MD de 150 F à 300 F. Yannick SAMOUNADSING, 29/9, bd du Maréchal Vaillant, 59800 Lille. Tél. : 20.88.20.92.

Vds MD Jap. Tbe + WB5, TF3, Sonic, Immortal, Robocod, Kid Champelon, Klax + Arcade, px : 1 590 F. Julien ZAEGEL, 52, av. Maunoury, 28000 Chartres. Tél. : 37.35.65.57.

Vds MD + Man A.P.S. + Adapt. Jap + 10 jx ss gar. tbe val. : 5 600 F, px : 2 890 F. Cyril GALLER, 3, rue Voltaire, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.40.96.

Vds MD Fra + 2 Joys (Pro 1) + adapt. Jap. + 4 jx : Sonic + Mickey + Quackshot, + S. Of Rage; tbe, px : 1 500 F. Arnaud BABOU, 12, bis rue Pergolèse, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.74.43.

Vds MD Fra + 7 jx (DJ Boy, Splatter House 2, Alisia D., El Viento, Quackshot), px : 2 000 F. Philippe COLLANGE, 34, rue Toulouse Lautrec, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.52.94.

Vds MD + arcade Power Stick + PS III + Street of Range + DJ Boy + Revenge Of Shinobi + Griars, px : 1 850 F. Kieng PHE, 43, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.01.34.

Vds jx MD : 250 F à 300 F (F22; Populous; Mercs, Sonic, Golden axe; Ghoul's Ghost). Pierre-Arnaud COLAS, Saint-Philibert des Champs, 14130 Pont-l'Evêque. Tél. : 31.64.61.97.

Vds MD tbe + man. + Quackshot + Phantasy Stars + Alien Storm + Thunder Force 3, px : 1 000 F. Bachlong NGUYEN, 81, route de Sartrouville, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.76.70.13.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Street of R., Golden Axe, Aell Fire) + Pin's, px : 2 200 F à 2 300 F. Alexandre HOFMAN, La Sauzée, 79410 St-Maxire. Tél. : 49.35.53.89.

Vds jx MD Desert Strike + Quackshot, px : 450 F ou Kid Cam + Decap Attack, px : 400 F ou Stride + Wwar 250 F. Alexandre KOWALCZK, 5, rue Jules Ferry, 55500 Ligny-en-Barrois. Tél. : 29.78.39.85.

Vds MD ss gar. + 2 jx + adapt. jx, jap. + Cas Vid, tbe, px : 800 F. Vds jx MD Sonic Word 5, Fu Cir. Samuel Carvaglio, 77, rue de Pattay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.02.90.

Vds jx Castbattle Buck Rogers, Task Force Harrier... de 200 F à 250 F. Pierre LEGRAND, 233, bd G. Bizet, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.08.52.

Vds sur MD : Last Battle, px : 250 F à déb. Julien LEFEVRE, 42, Hameau de la Tirreme, 91650 Brevillet.

Vds MD + 6 jx + 2 man, ss gar., tbe, px : 2 300 F, val. : 3 300 F. Vds NES + 5 jx + 2 man., Zapper, tbe, px : 1 300 F, val. : 2 300 F. Olivier BEQUET, 4, rue de Revier, 14740 Bretteville l'Orgueilleuse. Tél. : 31.80.73.43.

Vds MD Jap. + joypad Pro 2 + 4 jx (Sonic; Monaco etc...), px : 1 800 F. Thierry BARBASTE, 75, chemin Lapujade, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.28.85.

Ach. S. Nintendo : 1 000 F + 2 jx + 2 man. Vds jx sur MD (Sonic, Kid Chameleon), px : 250 F pce. Sylvain BERNAUD, 2, allée Baratin, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.18.63.

Vds jx NES, MD et SFC, bon prix : 150 F à 250 F. Didier BERTIN, 9, rue des Lilas, 64400 Bidos. Tél. : 59.39.80.46.

Vds MD + man. + Altered Beast + Street Of Rage + Sonic + World Champions Hip Soccer, px : 1 100 F. Erwann LE FLOCH, 14, Hameau Les Beaumes, 84390 Saulat. Tél. : 90.64.05.54.

Vds jx MD : PS3, Warriors of Eternal Sun, Shining in the Darkness, F22, M1A1, px : 250 F. Wei-Lon HSU, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.01.20.

Stop Vds MD + 5 jx + man., tbe, Taz Mania, Rolling Thun, 2 TGI TWO Grudes etc..., px : 3 000 F. Julien TEURQUETIL, 38-40, rue du Révérend Père Christian Gilbert, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.43.68.

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Steets of Rage F22 Senna's GP Ets. Frédéric MELOT, 1, rue St Honoré, Bât 1, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.91.65.

Vds MD Franç + 7 jx : O'Gold, C. Rock, Tazma, TF3, Quackshot, Sonic, G. Axe, tbe, px : à déb. Olivier PROVIN, 21/4, rue de la Gare, 62126 Wimille. Tél. : 21.87.60.74.

Vds sur MD : Robocod, Immortal, Strider, Sonic, Mickey, Decap Attack, px : 200 F à 250 F. Stéphane Gonzalez, 46, bd Paul Montel, 06200 Nice. Tél. : 93.72.07.14.

Vds MD Franç, Nedve + 1 jeu : 800 F ou + 3 jx : 1 200 F. François LAGARDE, 45, bis rue du Trouillet, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.37.20.

Vds et éch. jx, cherche jx d'Aventure. Michaël ALARY, 5, rue de Franche-Comte, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.64.73.

Vds K7 MD Sonic, Strider, Elviento, Moonwalker, Streets of Rage : 300 F pce. Michel BARONNIER, 10, allée des Acacias, Val de Coise, 42330 St Galmie. Tél. : 77.94.95.02 (ap. 18 h 30).

Vds MD J + 3 jx (Thunder F3 + Shadow Dancer + Strider) + Arca de Power Stick, px : 1 300 F. Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.

Vds jx MD : Quackshot et Robocop, px : 300 F et Spider Man, px : 200 F. Jérôme GUY, 28, tt de la Forge, 01810 Bellignat. Tél. : 74.77.94.69.

Vds jx MD : 70 F. Vds GG + 3 jx, px : 950 F. Arnaud VERRONEULST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33.

Vds MD + man. + Thunder Force 3 + Amstrad 464 + man. + 30 jx, px : 1 200 F. tbe. Fabrice LOMBARDT, 44, rue de la Fontaine de l'Orme, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.32.56.

Vds MD + 4 jx + Pro 2 (ss. gar.), (Mercs Immortal etc), val. : 2 800 F, px : 1 300 F. Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.93.08.

Vds Decap Attack sur MD, val. : 400 F, px : 250 F. (garantie). Rémy BUSCAIL, 237, av. de l'Epinière, 33500 Libourne. Tél. : 57.74.16.67.

Vds MD + Sonic + 2 man., px : 800 F, vds jx NEC : Die Hard; Champion Wesler; W.-Ring, px :

100 F. Marc BENITO, 903, av. Chemin du Badafier, 84700 Sorgues. Tél. : 90.83.40.48.

Vds sur MD : Shining in the Daskness, Wonderboy 5, James Pond 2, Rings of Power, px : 250 F environ. Amans GAUSSEL, 23, rue Philippe de Girard, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.25.01.

Vds Sonic, Moon Walker, Ghoul's Ghost, Phantasy Star III, rev. Shinobi, TF3 ou éch. Edwin HERR, 7, impasse de Franche Comte, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.45.07.84.

Vds Fantastick MD Cralenti, px : 170 F (val. : 300 F), pour MS jx : After Burner et SP. Harrer, px : 130 F. Gauthier PEEL, 212, Bd Chave, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.13.44.

Vds MD tbe + 2 man + 12 jx (Sonic, Mickey, Quackshot, Super Monaco...), px : 3 500 F. Christophe YEGHIAZARIAN, 15, impasse François Camoin, 13013 Marseille. Tél. : 91.05.37.17.

Vds jx MD James Pond II, px : 200 F, Phantasy Star 3, px : 200 F GP Monaco, px : 150 F EA Hockey, px : 260 F. Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guilloit, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.

Vds sur MD : Techno W.C. : 250 F, Dick T, Shinobi, Ferrari GP : 175 F, Budokan, Thunder, Fil : 100 F. Benoît CROZIER, 81, rue Houdan, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.93.30.

Vds MD Fra + 2 man. + F22, px : 1 000 F, tbe. Vds D. Dragon sur GB, px : 100 F. Franck BARBET-CARRERE, Lot le Parc, n° 17, 13121 Autrons. Tél. : 90.55.60.09.

Vds MD (Jap.) + 2 man. (1 pro 2) + 16 jx Monaco, Thunder Force 3... tbe, px : 3 200 F. Nicolas RAFFALL, 32, av. Joffre, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.47.87.

Vds Alex Kid : 200 F, Eswat, px : 200 F, Dick Tracy : 200 F, Final Zone : 800 F. Karim ATRAOUI, 163, rue des Frènes, 45770 Saran. Tél. : 38.73.03.76.

Vds jx MD 130 à 200 F (Batman)... jx Famicom (USA), px : 350 F (Contra 3). Cyril YANDAMME, 22, rue de Boudonville, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.05.30.



Vds MD + 8 jx (Sonic, MGP) + Arcade Powe. Lic. + Pro 1 + Pro 2, px : 2 200 F. ou vte s p. Bertrand DEFRANCE, 7/33 rue du Moulin, 59110 Lamadeleine. T l. : 20.06.17.01.

Vds MD, Jap. + 4 jx, px : 1 500 F. Vds PC Eng. + 4 jx, px : 1 300 F. Vds jx NEC, Megad.  ch. sup. ninten. Pierre CANCIA, Lyon. T l. : 78.47.78.20.

Vds MD Fran. + 7 jx : Robocod, Decap. Attack etc..., px : 100 F   400 F. Henry ASSOULINE, 2, All e des Noisetiers, 95200 Sarcelles. T l. : (16-1) 39.92.42.63.

Vds ou  ch. 13 jx MD : Tennis, Toki, Donald, Gghost Gynoug, px : 200 F, centurion PS3 W-Boy 5, px : 250 F. Laurent RACHECO, 21, av. P. Semard, 95250 Beauchamp. T l. : (16-1) 39.60.88.08.

Vds tbe MD Fran. + 8 jx (Street, Sonic, SPI), px : 1 500 F. Jean-Marie JACQUOT, 3, rue des Tilleuls Cit  Kennedy, 94190 Villeneuve St-Georges. T l. : (16-1) 43.89.78.46.

Vds MDF + 6 jx Sonic + Quackshot + Mickey + James Pond etc + man. px : 2 000 F. Laurent CHAMBRAS, 9, av. Moli re, 77270 Villeparisis. T l. : (16-1) 64.27.16.25.

Vds MD + adapt + man Pro 1 + 7 jx (Mikey, Donald, Ait Beast, XDR, Golde Naxe, 9 Pond 2, Fatacrewind : 1 800 F. Gilles AUSLANDER, 21, commandant Brasseur, 93600 Aulnay S/Bois. T l. : (16-1) 48.68.03.76.

Vds MD + Sonic + Mercs + Decapatt + 1 joy, px : 1 500 F. Franck SLOMKA, 8, av. du G n ral Leclerc, 95380 Louvres. T l. : (16-1) 34.68.92.40.

Vds MD + 7 jx, px : 2 400 F   d b. Laurent PELTIER, 5, rue Martin Luther King, 95190 Goussainville. T l. : (16-1) 39.88.20.58.

Vds MD + adap. jx SMS + 12 jx, px : 4 000 F. Antonin DELORME, Impasse du Clou, 38090 Villefontaine. T l. : 74.96.67.17.

Vds MD + 9 jx + 2 man. prise p ritel, px : 1 800 F. Julien TIRODE, 862, av. Foch, 78670 Villennes-sur-Seine. T l. : (16-1) 39.75.30.67 (ap. 19 h).

Vds jx MD : Kid Cham leon : 325 F, Sonic : 299 F. W.C. Italia : 249 F. J r me ZBINDEN, 21, impasse des Grosses Pierres, 74190 Passy. T l. : 50.78.18.54.

Vds jx MD : Super Monaco GP, Swordof, Vermillion, Shining Darkness, Phantasy Star 2 : 850 F. Sonic : 200 F. Bruno DENYS, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. T l. : (16-1) 45.80.50.37 (W.E.).

Vds jx sur MD, GG, et Mega-CD (ou  ch.). Geoffroy PETIT, 26, rue des Fauvettes, 44230 St-S bastien-sur-Loire. T l. : (16-1) 40.33.47.47.

Vds MD + 4 jx, px : 2 000 F. (Robocod, Sonic...) ss. gar. Andr  CHACRA, Kerstrado 6, All e des Colombes, 29300 Quimperle.

Vds MD tbe, jap. + 2 man. + Sonic + Street of Rage + Quackshot, px : 1 200 F ou 1 100 F sans Quackshot. Cyril PICCOT, 19, all e des Sources, 95270 Saint-Martin-du-Tertre. T l. : (16-1) 30.35.90.02.

Vds MD Jap + 2 jx (Shadow Dancer, Elemental Master) + Pro 1, px : 1 200 F. Bertrand LASCOLS, 8, rue du G n ral Gall ni, 78220 Viroflay. T l. : (16-1) 30.24.55.15.

Vds MD Fra + 10 jx + 2 man. + adapt. Jap. Px : 2 500 F. Fran ois DESNADRYL, 25, rue Pigalle, 75009 Paris. T l. : (16-1) 42.80.08.03.

Vds jx MD : Kid Cham leon : 300 F; Super Monaco GP : 200 F. Eric LAURET, 3, rue Calmette, 93150 Le Blanc-Mesnil. T l. : (16-1) 48.67.19.37.

Vds jx MD : World Cup Italia : 150 F, Moonwalker, Michael Jackson's, px : 200 F. Sylvain GARNIEL, 44, rue Pierre Mend s France, 77100 Nanteuil-le-Meaux. T l. : (16-1) 60.25.53.66.

Vds jx MD : Robocod, px : 300 F.   d b. Lo c-Pierre MASSELI R, 5, rue Roger Salengro, 94120 Fontenay-sous-Bois. T l. : (16-1) 48.77.52.69 (ap. 17 h 30).

Vds MD + Chuck Rock, Mickey + Spiderman + 2 man., px : 1 400 F. Evarisre BARRE, 10-12, rue Deparcieux, 75014 Paris. T l. : (16-1) 43.27.85.05.

Vds MD + Quackshot + Altered Beast + Kid Cham leon + Joy : 1 300 F ou  ch. ctre SNIN + 3 jx. Emilien NORINDR, 2, rue des Balsamines, 95100 Argenteuil. T l. : (16-1) 34.10.81.18.

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Sonic + Altered Beast), px : 990 F + 5 jx : 250 F pce. Lo c DUMAS, av. Saint Roch, 13310 St-Martin-de-Crau. T l. : 90.47.30.32.

Vds jx MD Quackshot, Kid Cham leon, et ach. jx MD et Lynx. Micka l BRIZARD, Le Bourg, 72600 Villaines-la-Carelle. T l. : 43.97.98.47.

Vds jx MD : Quackshot, px : 270 F. Arnaud ROS-SI, 3, rue Jean d'Estienne d'Orves, 94170 Le Perreux. T l. : (16-1) 43.24.26.59.

Vds MD 91   7 jx (PS3, Dtracy...), px : 2 000 F ou  ch. ctre Supernin + 3 jx   d b. St phane LAGLAINE, 92000 Nanterre. T l. : (16-1) 46.14.40.98 (de 9 h   17 h).

Vds MD + Sonic, Mercs, Altered Beast + 2 man., Ghoul's Ghost, Phelios, px : 1 000 F. Kader LARI-BI. T l. : 76.25.02.39.

Vds MD + 2 Pro 1 + 1 Pro 2 + adapt. Jap. + 10 jx, px : 2 000 F. ss gar. Florent BURDIN, 5, av. de la R publique, 94500 Champigny-sur-Marne. T l. : (16-1) 48.81.67.37.

Vds MD Fran . + 2 man. + 7 jx : Mickey, Quackshot, TH. Force 3, S. Of Rage..., tbe, ss gar., px : 2 000 F. Jean-Fran ois P REIRA, 2, all e des Lupins, 78955 Carri res-sous-Poissy. T l. : (16-1) 30.74.73.05.

Vds MD + 8 jx, px : 1 700 F ou MD + 2 man. + adapt., px : 500 F. Jx de 150 F   200 F. Agn s MALLOIRE, 11, rue Moli re, 92500 Rueil Malmaison. T l. : (16-1) 47.32.94.09.

Vds MD FR + 4 jx, Quackshot + Pad + Arcade Power Stick + adapt., jx Jap. : 1 800 F. Romain ANGELLIER, 15, place du Mar chal Leclerc, 91260 Juvisy-sur-Orge. T l. : (16-1) 69.45.67.84.

Vds MD Jap. + 1 man. + Pro 2 + Mercs + Shining, tbe. Px : 1 100 F. J r me ABEL, 11, chemin de la Cal che, 91160 Longjumeau. T l. : (16-1) 64.48.75.48.

Vds sur MD : Super Monaco GP Jap., px : 200 F. Laurent DELCHARD, 10, bd Saint-Germain, appt. 217, 72190 Coulaines. T l. : 43.82.27.05.

Vds MD + Tazmania, val. : 1 500 F, px : 1 000 F. Florent BEAU. T l. : 78.49.50.26.

Vds MD + 10 jx, Sonic; Quackshot; Vermillion... Sylvain BOIS, 16, rue F. Mistral, 69150 Decines (Lyon).

Vds jx MD (Out Boxing, Tracy, Westrel War, Attack Subspiderman), px : 250 F et 250 F. Julien LE-DOUX, 3, places d'Armes, 89113 Villemer. T l. : 86.73.82.84.

Vds 7 jx MD : Decap Attack, 250 Altered Beast : 200 F, Kid Cham leon, Quackshot, Taz : 300 F. Benjamin DARDET, 25, rue Pierre Bouvier, 69270 Fontaines-sur-Sa ne. T l. : 78.22.28.45.

Vds MD tbe, + 7 jx (Sonic, Quackshot, Mercs, Shinobi, Strider...), px : 2 400 F   d b. Pascal BAGOT, R sidence « La Grille Royale », 78600 Le Mesnil-le-Roi. T l. : (16-1) 39.12.06.12.

Vds MD FR tbe, 2 man. + 11 jx (Sonic + Force 3 + Street + Donald...), px : 3 200 F   d b. Fr d ric SINET, 1, bis Chemin des Plantes, 78620 L'Etang-La-Ville. T l. : (16-1) 39.16.33.28.

Vds MD + 2 man. (procomp tition) + S x Altered Best, Fantasia, Mercs, Quackshot, Outrun Thomas, px : 1 400 F. Thomas VOYER, 70, rue de Montmorency, R sidence des Framboisiers, 95410 Groslay.

Vds MD + Sonic + Thunder Force III + Ad. Jap. + 2 man. + (Pro II), px : 1 200 F. Jan LITWIN, 9, place de l'Etoile, 91210 Draveil. T l. : (16-1) 69.03.17.22.

Vds MD + 3 jx, tbe, px : 1 600 F   d b. + 2 man. val. : 2 050 F. Alban PONS, 49, all e de Lacroix St Pierre, 91190 Gif sur-Yvette. T l. : (16-1) 60.12.50.35.

Vds MD Fran . + 1 man. tbe, px : 650 F. Jean POURGRILLIS, 292, rue des Poilus, 13012 Marseille. T l. : 91.93.65.38.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Mickey, Populous, Hinobi...) + 2 man + adapt. jap., ss gar., px : 1 400 F. val. : 3 290 F. Nicolas MARIGLIANO, 3, rue d'Aldeguier, 31500 Toulouse. T l. : 61.20.70.03.

Vds MD Fra + Revues + Posters + 4 jx + adapt. + jx Jap. ss gar., px : 1 400 F. val. : 3 500 F. Rabah CHETIOUI, 29, rue du Sergent Bories, 76610 Le Havre. T l. : 35.51.37.57.

Vds MD jap + traducteur + adapt. 50 Hz/60 Hz   900 F. Vds jx de Zoo   250 F, maxi!... David JANMAMODE, La Gouachere, 44470 Carquefou. T l. : 40.50.88.00.

Vds jx MD 250 F pce : Sonic, Mercs, Quack Streets of Rage, Monaco GP, Toe Jam Hellfire... Nicolas SIMONOFF, 17, av. Harbulot, 93160 Noisy-le-Grand. T l. : (16-1) 43.05.25.06.

Vds MD + 8 jx + 2 joys (Quack, Street of R., Mercs, Shadow Dancer, Kid Cha...), px : 3 000 F, tbe. Laurent LANGNER, 30, route du Pont-Levis, 05330 St-Chaffrey. T l. : 92.24.00.07 (ap. 18 h).

Vds MD JAP + 2 joypads, tbe + 9 jx : Wonder Boy in Monster, World, px : 2 000 F. Ibrahima GUIL-LARD, 27, rue des Causses, Le Jardin des Lys, 91940 Les Ulis. T l. : (16-1) 64.46.04.10.

Vds MD + Quackshot + Sonic + Tunder Blade + California NES + Altered Beast, px : 1 500 F. Thibaut DESBAZELLE, 27, rue de Satory, 78000 Versailles. T l. : (16-1) 30.21.85.03.

Vds MD F + 5 jx, px : 1 500 F (Strider; Wonderboy 5, Shinobi, Altered Beast; G.G. Ghost). Garantie. Mik  l GRENET, 9, chemin de la Danna, 95640 Eragny-sur-Oise. T l. : (16-1) 34.64.34.87.

Vds MD + 5 jx (Street of Rage, Populous, King's, Bounty), tbe, px : 1 800 F. (garantie). Enguerrand PRIOUX, 16, bis rue de Plaisance, 92250 La Garenne-Colombes. T l. : (16-1) 47.84.25.92.

Vds sur NES Megaman II, Dble D2, px : 200 F pce, vds MD + 3 Jx, Mickey, Sonic, MB, px : 800 F. David JANSSEN, Les Hauts C pages Bt A, av. de la Marine, 13260 Cassis. T l. : 42.01.28.77.

Vds jx MD : Quackshot : 250 F, Sonic, NHL Hockey : 200 F; Battle Squad : 150 F, Altered Beast :

100 F. Isabelle HABERKORN, 6, rue Lambert, 67250 Merckwiller-Pechelbronn. T l. : 88.80.79.40.

Vds MD Jap. gar. 12-92 : 650 F; Elviento, Shadow Dancer, Spidey : 195 F; EA Hockey : 220 F ou 1 425 F. Lionel DEWEIRD, 11, rue du Docteur Roux, 52650 Villeneuve d'Ascq. T l. : 20.84.15.63.

Vds MD + 2 man. + 6 jx, jap., px : 1 900 F. J r me RAYNAUD, 7, av. Jean-Jaur s, 93600 Aulnay-sous-Bois. T l. : (16-1) 48.68.19.44.

Vds MD + Man + Robocod et Quackshot, px : 1 000 F. Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 93150 Le Blanc-Mesnil. T l. : (16-1) 48.67.79.51 (ap. 19 h).

Vds MD FR + 2 Pro + Mickey + Quackshot, px : 1 100 F, vds Jx Jap Out Run : 150 F; Gynoug : 150 F, F1 Circus : 200 F, vds jx Fr decap Attack : 200 F. Pascal PROUIN, 26, pl. Georges Lysandre, 93140 Bondy. T l. : (16-1) 49.95.61.08 (de 9 h   16 h sauf W.E.).

Vds MD Seule : 600 F + 1 jeu : 750 F, 2 jx : 900 F (Toe Sam and Earl et Shadow of the Beast) : 200 F l'un. Ludovic SAHANOUN, Quartier Les Saggi res, 30130 St-Paul-et-de-Caisson. T l. : 66.90.73.30.

Vds Super Monaco GP : 180 F, NHL Hockey : 280 F, John Madden 92 : 280 F. Nicolas BERNARD, 18, all e Clairefontaine, 30400 Ville-neuve-les-Avignon. T l. : 90.25.01.01.

Vds MD Fra + 2 joy Pad + adapt. jap. + 8 jx (Phantasy Star III, Castle of Illusion...), px : 1 800 F. Olivier SONNEVILLE, 145, rue Grande, 77300 Fontainebleau. T l. : (16-1) 60.72.03.39 (ap. 17 h).

Vds MD + 8 jx (Desert Strik E...) + 2 man, px : 2 600 F.   d b. Davy GITTON, 31, rue Anatole, 78190 Trappes ou Le Clos des Sables, 54600 St-Perc. T l. : 38.36.38.61.

Vds MD + man + auto Fire + Sonic + Revanche Of Shinobi, px : 1 300 F. Yorick HAFFRAY, 14, rue du Bret Barim 14, 38090 Villefontaine. T l. : 74.96.38.82.

Vds MS FR + man. + World Cup Italia 90 + bte. S bastien LARIO, 1, route de Fabregues, 34660 Courmonterrat. T l. : 67.85.31.89.

Vds jx MD, James Pond Two Crude Dudes Thunder Force, Quack Shot etc..., px : 250 F. Thierry SILVA, 33, all e Henri Barbusse, 93320 Les Pavillons s/s Bois. T l. : (16-1) 48.49.38.39.

Vds MD FR + 7 jx + cadeaux, px : 1 700 F ou vds GG + 4 jx, px : 750 F. G rard DECORPS, 160, av. de la R publique, 93800 Ep nay-sur-Seine. T l. : (16-1) 48.22.94.48.

Vds Golden Axe, px : 250 F. Castelvania 2 : 100 F. J r me BRUNET, 32, rue du Clos Hardy, 78200 Nantes-la-Ville. T l. : (16-1) 34.78.69.97.

Vds MD + 14 jx + adpt. + SMS + 3 man., px : 4 500 F. Gr gory NOGUERA, 38, rue Jean Moulin, 95140 Garges-les-Gonesses. T l. : (16-1) 39.93.11.31.

Vds MD ss gar. + 3 jx : Road Rash, Sonic, Immortal, px : 1 500 F. Julien GUIET, 93, rue Lemerrier, 75017 Paris. T l. : (16-1) 46.27.00.24.

Vds MD + 5 jx + pro 2, px : 2 000 F. maxi. Aur lien VIDAL, 22 av. de Beaujeu, 78990 Elancourt. T l. : (16-1) 30.66.11.75.

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Sonic et Quackshot), px : 950 F, tbe. Thomas MANGOT, 22, bd de la Concorde, 86000 Poitiers. T l. : 49.01.03.38.

Vds MD + Pit-Fighter/Mercs + 6 jx, px :   d b. Alexandre MARTIN-DUPONT, 67 El s e, 78170 La Celle-St-Cloud. T l. : (16-1) 39.69.68.42.

Vds MD + 3 jx + 1 joypad ss gar. (Sonic, Mercs, Fantasia), px : 1 400 F. St phane ALIX, 10, route de Neuville, 76630 Biville-sur-Mer. T l. : 35.83.68.72.

Vds MD 500 F + jx, px : 200 F   250 F. Alexandre WIRTH, 186, bd de Cr teil, 94100 St Maur. T l. : (16-1) 42.83.55.96.

Vds MD ss gar. + Arcade Power Stick + 8 jx, px : 2 500 F + 100 F de port. Julien LETOMBE, 58, rue de P'ysieux, 95270 Chaumontel. T l. : (16-1) 34.71.29.75.

Vds Phantasy Star 2, px : 250 F, Shining Darkness : 250 F, Sonic : 200 F, Quackshot : 200 F, PS3 : 300 F. R my TOCHE, Campagne Bourras, 04120 La Palud-sur-Verdon. T l. : 92.77.33.54.

Vds sur MD : Quackshot, Sonic, Wonder Boy 5, Fantasia, James Pond II, px : 250 F pce. Chloe CHEVALLIER, 22, all e Georges R capon, 75019 Paris. T l. : (16-1) 42.41.47.26.

Vds Quackshot sur MD neuf : 200 F. Sophie MARZAT, 5, place de la R publique, 47000 Agen. T l. : 53.66.51.87.

Vds jx MD (Thunder Force III + Quackshot), px : 250 F. Timoth e BOUWENS, 4, rue de Maurepas, 78000 Versailles. T l. : (16-1) 30.21.44.83.

Vds jx MD (Gynoug, Strider, Sonic, Street of Rage, Sword of Vermillon) : 250 F pce ou  ch. Christophe RICHARD, 32, rue Molitor, 75016 Paris. T l. : (16-1) 46.51.63.87.

Vds MD Fran , tbe ss gar. + 7 jx + 3 man. + adapt., px : 2 000 F. David FERRET, 27, rue Fran ois Villon, 34300 Agde. T l. : 67.21.19.96.

Vds MD + 2 man. + Streets of Rage et Ghoul'n Gost, px : 400 F. Vincent Rastoul, 18 chemin des s urs, 31700 Blagnac. T l. : 61.71.45.90.

Vds Bulls VS Lakers, px : 350 F, ach. en Hockey, Thunder Force III, px : 250 F pce. Romuald GAPIHAN, 4, rue de la Corderie, 35290 Saint-Meen-le-Grand. T l. : 99.09.66.57.

Vds MD 2 + Man (Pro 2) + Sonic : 1 000 F ou  ch. ctre Sup-Nin. Lionel TRUC, 90, av. de la P pini re-les-Oliviers, B t. 5, 06600 Antibes. T l. : 93.74.29.22.

Vds MD Jap. + 2 man. + 4 jx (Sonic, Mickey of Illus), px : 1 500 F ou  ch. ctre Super N + 2 jx. Benjamin GLACET, 13, rue Jean Felloneau, 33130 Begles. T l. : 56.91.11.22.

VdsMD Fran . ss gar. + 2 man. + 2 jx : 890 F. David MALBOS, 5, bis rue G n ral des Brulys, 19100 Brive. T l. : 55.24.58.13.

Vds MD Fra + 3 man. + 5 jx (Stof Rage, Quackshot), px : 1 600 F. Eric FALGUI RES, 5, rue Pr sident Fabre, 74000 Annecy. T l. : 50.45.75.42.

Vds MD Jap. + 7 jx (Sonic, Quackshot, Taz-Mania etc...), val. : 2 990 F; px : 1 700 F. St phan Tou-jac, 4, Lot AL Soustre, 31140 Montberon. T l. : 61.09.07.34.

Vds MD + Pan + joys + 1 jeu : 1 000 F, vds : Sonic, Quackshot, Wonderboys, Kid Cham leon. Micka l Drozoz, Le Bourg, 19560 St Hilaire-Peyroux. T l. : 55.25.75.75.

Vds MD + jx Sonic, Super Monaco GP, tbe, ss gar. : 1 200 F. S bastien MIEZIN, 257, rue d'en Bas, 60130 Brunvillers La Motte. T l. : 44.51.41.27 (ap. 18 h 30).

# CGV

## COM 2-A

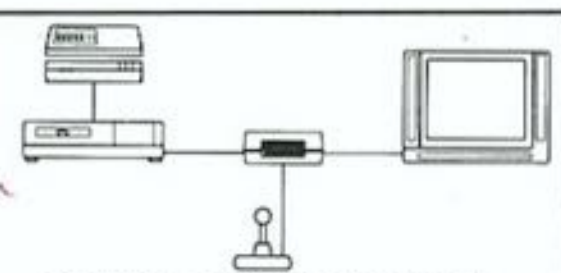
100% AUTOMATIQUE

# FINI LES PARENTS GRINCHEUX



Gr ce   ce commutateur **100% automatique** qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le t l viseur sans d brancher le magn toscope et le d codeur Canal+.





Jeu  teint = magn toscope sur TV.  
Jeu allum  = jeu sur TV.

- 100% automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'ab mez plus la prise p ritel de votre t l viseur.
- Commutation  lectro-nique (2 circuits int gr s).
- Compatible tous types TV et magn toscope   prise p ritel.

**Exigez** 

En vente : Darty et magasins sp cialis s. Et 3615 Videconseils.



## TITANIA INFORMATIQUE

8 rue Sainte-Anne - 30900 NIMES

Tél : 66 62 37 40 - Fax 66 62 37 28

### LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix	1290 F
ADAPTATEUR "AD 29" / "FIRE" (60 Hz)	120 F
2ème MANETTE	149 F
SUPER SCOPE (US)	459 F
MEGADRIVE (US) avec SONIC	789 F
GAME ADAPTATOR	110 F
MANETTE PRO 2	125 F
MENACER	570 F

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

### LES CARTOUCHES DE JEUX

#### SUPER NINTENDO

TOP GEAR	399 F
SUPER MARIO KART (US)	399 F
DINO CITY	415 F
F1 ROC	415 F
LEMMINGS	415 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F
WINGS II	415 F
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	415 F
NCAA BASKETBALL	439 F
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	439 F
ROBOCOP III	439 F
TORTUES NINJA IV	449 F
STREET FIGHTER II (JP)	650 F
STARS WARS (JP)	TEL
OUT OF THIS WORLD	TEL

#### MEGADRIVE

AQUATIC GAMES	299 F
DRAGON'S FURY	350 F
ALIEN 5	350 F
TWINKLE TALE (JP)	355 F
GREENDOG	360 F
SUPER HIGH IMPACT	365 F
LEMMINGS	375 F
PREDATOR II	375 F
LHX ATTACK CHOPPER	385 F
SPLATTER HOUSE II	415 F
WONDER BOY V	415 F
NHPLA HOCKEY 93	415 F
BULLS VS LAKERS	415 F
WORLD TROPHY SOCCER	415 F
JOE MONTANA 93	425 F

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!**  
**ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES**  
**CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE**  
 Nous sommes également revendeur micros !!!  
 Commande sur papier libre, Envoi en Colissimo  
 Jeux 30 F - Consoles 70 F - Autres, nous consulter  
 Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 F d'achats

Vds MD + 3 jx ou éch. ctre GG + 2 ou 2 jx Super Nintendo. Raphaël ALONZO, 81, 83, av. Ledru Rollin, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.46.56.

Vds MD + 7 Jx + 2 man + adapt., val. : 4 000 F, px : 2 000 F. Raphaël GUYON, 16, rue René Leynaud, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.78.66.

Vds MD : Neuve + 3 jx + 2 man. (Streets of Rage, Mercs, Altered Best), px : 1 500 F. Julien JACQUEMINET, Les Bartavelles Bt E1 n° 49, 13400 Aubagne. Tél. : 42.18.93.41.

Vds MD + Arcade Power Stick + 3 jx (Sonic, Afterburner II...) + man. px : 1 950 F. Nicolas Bruschi, Res Val-Pins, bât. H12, bd du Bosphore, 13015 Marseille. Tél. : 91.96.06.41.

Vds Toki sur MD jap., px : 200 F ou éch. ctre F-Zéro sur SFC... Vds jx GB (Batman...). Mathieu THROM, Lieu dit Thoutmet, 47110 Allez et Caze-neuve. Tél. : 53.01.04.26.

Vds John Madden Football 92 (Etat neuf) sur MD : 300 F. Sylvain CARLET, 9, rue du Donjon, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.45.58.

Vds MJ + 2 man. + 10 jx, Wonder Boys, Alisia, Dragoo Golden, Axe 2, phantasy Star 2 + 3, px : 2 700 F. Stéphane Porion, 13, rue Hebert, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.66.02.

Vds MD + 5 jx : Olimpic, GO2 D-Jmadden 2, F22, 500 F, Rage... + Pro 2, px : 2 800 F. à déb. Pierre Allonge, 40, rue des Clochettes, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.91.62.

Vds MD ss gar. + 1 pad + arc. power + 7 jx (Sonic, Thunder Force 3, Fighting etc), px : 2 500 F. Cédric SELLA, 10, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.16.04.

Vds jx MD, px : 120 F à 280 F pce. Alexis ACHARD, 1 rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fléury. Tél. : (16-1) 34.60.69.23.

Vds MD Jap. + 2 man + 7 jx, px : 1 600 F ou éch. ctre Super Nintendo + 1 jx + 1 man. Tansen BEL, 37, rue Boudouresque, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.61.56.

Vds MD jap + man. + 9 jx (J. Pond 2, Lakers vs Celtics, Monaco GP, Mickey). Antoine LAVIE, 229, rue Jacques Tati, 34070 Montpellier. Tél. : 67.69.03.42.

Vds MD + 9 jx (Quackshot Désert + Strike, Chuck Rock), px : 2 000 F. Christophe LECOQ, 28, av. Georges Brassens, 62260 Auchel. Tél. : 21.64.88.73.

Vds jx MD Phantasy Star 2, px : 250 F California Games : 220 F. Richard TREGUIER, 3, square des Lucs, 29500 Ergue-Gabéric. Tél. : 98.90.19.19.

Vds M.D. Jap (Fonc. sur 50 Hz) + 2 jx (800 F). Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46.

Vds 4 jx MD (Street Of Rage, Ken, John Madden 92, Sonic), px : 200 F. Guillaume FAURE, 19, Village Cavée Boudin, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.35.84.

Vds MD + 6 jx, px : 1 600 F (Mickey-Elviento - Fantasia-Toki et Quackshot) + 2 man. Sébastien IBOU, 17, rue Henri Schier, 60120 Ansaui-lers. Tél. : 44.77.10.69.

Vds 4 jx MD Franc, tbe : Alt Beast, Lak NS Celt, Budokan, Populous, px : 250 F pce port comp. Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pommeraye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.

Vds jx MD : Populous, Gynoug, Phantasy, Star 3 : 250 F, Super Real Bask Ball, px : 200 F. Frédéric VIGNAC, 37, rue de Bry, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.82.55.

Vds MDF 8 jx adpt. Jap. 2 (Sonic 2 Crude, Dudes, AFBZ Out Run Shinobi), px : 2 000 F. David ARMENGAUD, Rés. Bellevue, bât F2, av. Ph Solari, 13090 Aix. Tél. : 42.96.43.22.

Vds MD Jap + 8 jx (NHL Hockey, Elviento, Sonic, Strider...), px : 2 200 F. Maxime CORNU THE-NARD, 5, rue de l'Epine, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 30.65.90.95 (ap. 18 h).

Vds MD + 2 jx (Robocod, Shadow Dancer), px : 900 F. William HURTEVENT, 5 ter, rue de Bel-fort, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.19.54.

Vds MD Jap + G&G + AD, sect., px : 800 F, et GG + charg. de Pile + 12 piles + Sonic + Shin + Kickoff + Don, px : 1 500 F. Malik TOUABTI, 2, bis rue Socrate, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.89.07.

Vds MD + 4 jx + adapt. jap. + man. ss gar., px : 1 600 F. Michaël COCHEPIN, 22, allée de l'Angélique, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.25.05.87.

Vds jx MD FR de 150 F à 200 F. (Moon Walkery, etc...). Arnaud COLIN, 2, place Louis Lebre, 69008 Lyon. Tél. : 78.58.72.41.

Vds MD + 3 jx, px : 1 150 F (Joe Montana 2, Wonderboy 3, Toe Jam and Earl). David PETOT, 49, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.38.62 (18 h à 20 h).

Vds jx MD World Cup Italia 90, px : 150 F. Altered Beast : 100 F. Dynamite Duck 150 F. Philippe LEPELIER, 27, ter rue Carnot, 76420 Bihorel. Tél. : 35.98.35.14.

Vds MD + jx (SNGP, TDF3, Streets of R., Gaiars), le tt : 2 000 F. Alan BACCHARETTI, Parc de la Balme, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.59.24.46.

Vds MD + 4 jx + action Replay Pro + 2 mans : 2 000 F. Laurent BERTHE, Freauville, 76660 Londinières. Tél. : 35.93.82.58.

Vds MD + 7 jx ss gar., px : 2 600 F, ou vte sép. : cons. : 700 F, jx : 280 F. David BERNARD, rue Saint-Antoine, 39210 Plainoiseau. Tél. : 84.25.38.11.

Vds MD + Sonic + PS3 + Pro 2, px : 1 200 F. Fabrice DURAND, 25, rue des Iles Marquises, 29000 Quimper. Tél. : 98.90.39.59 (ap. 17 h).

Vds MD + 2 man. + 3 jx Golden Axe..., val. : 2 500 F, px : 1 200 F. Cédric FRANTZ, 2073, Route de Toulon, 13420 Gremenos. Tél. : 42.32.23.93.

Vds MD + 2 man + 1 jeu + ad. Jap., px : 900 F. Jérôme MICHELUIZ, 18, rue Antoine Chantini, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.21.17.

Vds MD tbe + Sonic Hang on road Rash, Kid Chaméléon + 6 jx. Jan CHEUASSUS, 7, impasse des Géraniums, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.60.36.

Vds MD + 3 jx + 1 man (Sonic, Super Monaco, Phellios), px : 1 400 F. Emmanuel NICOLAS, Charholin, 89630 Quarre-les-Tombes. Tél. : 86.32.28.03.

### NES

Vds NES + jx (Rad Racer, Dragon Ball, Metal Gear, Rygar Power, Blade), val. : 2 400 F, px : 1 600 F. David GERMAIN, 24, rue Guy Mollet, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.39.09.

Vds 23 jx NES, px : 200 F pce. Mickaël LE CADRE, 22, rue Waldeck Rousseau, 94400 Vitry S/S. Tél. : (16-1) 46.81.66.35.

Vds NES + NES Advantage + 15 jx, px : 3 500 F ou + 1 jeu, 700 F ; ou jx seul : 200 F. Anthony VIALA, 1, bis bd Gabriel Péri, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.60.21.

Vds NES + 7 jx + pist, tbe (val. : 3 700 F), px : 1 700 F. Jérôme JACOB, 29, Grande Rue, 71240 Perrecy-les-Forges. Tél. : 85.79.38.84.

Vds jx NES : Kung Fu, Soccer, Trojan, Excite Bike, Golf, Castle Uania ; 1, II, Ikari Warriors, Metal, px : 130 F pce. Romain LACROIX, 11, rés. du Prieur, 77210. Tél. : (16-1) 60.72.08.16.

Vds NES, ss gar. + 2 man. + Tortues. Boris PETOT, 6, rue du Cher, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.37.37.

Vds NES + 2 man. + 10 jx : Mario 1, 2, 3 ; Punch Out-Tmht, etc... val. : 4 800 F, px : 2 400 F. Andy PRUVOST, Les Quatre Chemins St Reverend, 85220 Vendée. Tél. : 51.54.05.02.

Vds NES + un jeu au choix : 700 F. Thomas BERTRAND, 18, rue Marcel Journet, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.19.02.

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx (Ghostbusters 2 + Popeye + Mario 1 + Duck Hunt + Donkey Kong + Probotector, px : 1 200 F. Hugo HUBERT, 15, rue des Oiseaux, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.16.87.

Vds jx NES : Robowarrior, WWF (150 F), Ghost'n Goblins (265 F), Rush'n Attack (275 F), Trak'Fild. Julien MANSOUR, Le Château, 85410 La Cail-lère St Hilaire. Tél. : 51.51.58.09.

Vds nbx jx NES de 100 à 250 F. Emmanuel BARBIER, 7, allée des Vergers, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.34.61.

Vds NES + 2 man. + RC Proam + Tennis + Duckhunt + Mario 1 + Kun Gora Dracer + pist, px : 1 500 F. Paul FAUGERAS, 60, rue Aristide de Briand, 78700 Conflans-st-Honorine. Tél. : (16-1) 34.90.12.71.

Vds NES + 6 jx Mario 1, 3, World Cup, Super Off Road, Dragonball, Soccer, tbe, px : 1 000 F. Pierre MANZANO, 26, chemin de Bergon, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.10.96.

Vds NES + 17 jx, px : 3 200 F ou jx à 200 F pce. Zapper + 1 jeu, px : 400 F. Frédéric AUNAIRE, 30, av. du Grand Bruca, 40130 Cap Breton. Tél. : 58.72.19.23.

Vds jx NES : Probotector : 210 F, Solar Jetman : 170 F, Robocop : 150 F, Mega Man : 170 F. Frédéric CARCELLE, 17, rue de Gerbrois, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.53.53.

Vds jx NES : Galaga : 150 F, Kung Fu : 130 F, Mario Bros : 190 F, Skate Or Die : 140 F. Frédéric CARCELLE, 17, rue de Gerbrois, 02400 Châ-teau-Thierry. Tél. : 23.83.53.53.

Vds NES 3K7, tbe, TMT : 250 F, and di of blod : 210 F, Goust'n Goust : 200 F. Nicolas MILAN, Camp Reboul, 84150 Jonquières. Tél. : 90.70.30.72.

Vds NES 3 jx + bte de rgt + 20 bouquins, px : 900 F. Jérôme MISITI, 14, bis rue de Verdun, 57250 Moyeuvre Grande. Tél. : 87.58.74.61.

Vds sur NES FCAISE Addams Family : 320 F ou éch ctre 220 F + 1 jeu GB. Noël GILAIN, 41, rue de Lisieux, 14140 Livarot. Tél. : 31.53.54.21 (ap. 19 h).

Vds NES tbe + 2 man. + joys neuf + pist. + 8 jx (emballage) tbe, px : 1 990 F. Julien MALE-TERRE, 35, rue des Docteurs Charcot, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.16.60.

Vds NES + man + pist. + 6 jx (Megaman 2, Tmnt, S. Mario 1, Ice Hocke, etc), px : 1 700 F à déb. Nicolas LE BARS, 65, av. de Paris, 91380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.50.31.

Vds NES + 5 jx + Zapper, px : 1 700 F (val. : 2 300 F). Yan URQUIZA, Le Pré Pigeonnier, 19150 Lagarde-Enval. Tél. : 55.27.13.33.

Vds NES + Simpson Volley-Ball, Zeldy, S. Mario, Dunk Unt, D. Dragon 2, px : 900 F. Guillaume BARRESI, 3, impasse Léon Bourgeois, 69140 Genas. Tél. : 78.90.32.11.

Vds NES + 3 jx + 2 joys, px : 800 F. Vds Atari + 6 jx + pist. + 2 joys, px : 800 F ou le tt : 1 550 F. Cédric MEUNIER, 96/177, rue des Deux Communes, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.76.63.

Vds jx NES : Tmnt, Zeldy, Snakerattle, px : 250 F pce ou 750 F tt avec Bterg. Jérémy LIVOYE, 105, grand Chemin, 62350 Calonne-sur-la-Lys. Tél. : 21.26.22.14 (ap. 18 h).

Vds 10 jx NES : SMB3 DD2 Megaman (1/2) Sols-tice etc..., px : 2 000 F. Rémy VIALE, 21, rue François Couperin, Les Bories, 13340 Roganc. Tél. : 42.87.35.41 (ap. 19 h).

Vds cartouche NES, MD, GB de 100 à 250 F. Olivier CHATEAU, 23, rue Barattier, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.47.50.

Vds jx NES, px : 150 F pce. Cécile DECATHEAU-GRUE, 13, rue A. Bollier, bât. A, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.63.39.

Vds jx NES, px : 150 F à 200 F. Wissam AOUN, 16, rue Bourgmayor, 01100 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.45.33.07.

Vds NES, px : 500 F + 6 jx : 200 F pce. Harold JEAN, 4, rue du Moulin Neuf, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.33.56.

Vds NES + pist + Mario + Duck Hunt + Bayou Billy, tbe : 700 F. Alex LEROY, 55, rue Des-nouvelles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.25.20.

Vds jx NES (Link, Duck Tales Shadowgate, Super off Road...) de 200 à 250 F. Christophe PANAS-SIE, Chemin de la Molle, Avenue de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18.

Vds Castelvaniai ou Bubaï Fighter Cid Adventure Island 2, To Tally Rad ou Gaunillet II. Aurelien BERNAUD, rue d'Enfer Labergement, 21820 Les Seurre. Tél. : 80.21.15.09.

Vds NES + 9 jx + 2 NES Max + Zapper (SMB1, Zeldy 2, Blande of Stee 2) px : 1 800 F. Rodolphe BRUNET, 151, rue du Général Leclerc, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.09.61.

Vds jx NES : (Chip And Dale, Blue Shadow, Mario 3), tbe, px : de 100 à 300 F. Jérôme PINELLI, 21, Lotissement Pietrose, Lla Alata, 20167 Mezza-via. Tél. : 95.22.96.08.

Vds NES + 3 méga jx (Batman, Duck-Tales, Super Mario Bros 3), tbe. David MIZRAHI, 79, bd de la République, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.10.88.

Vds NES + 2 man. + pist. + 4 jx (Mario 1, Duck-Hunt + Buraï + Fighter + Simp Sons), px : 1 400 F. Anthony BOCQUET, 6, av. Pompidou, appt. 4308, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.70.01.60.

Vds NES + 6 jx, val. : 2 800 F, px : 1 200 F ou NES : 240 F et jx 149 F à 179 F!!! tbe. Cédric DOUAL, 10, bis av. Paul Bert, 95250 Beau-champ. Tél. : (16-1) 39.95.66.64.

Vds NES + 8 jx, tbe, px : 1 200 F. David GUET, Egrisel Le Bocage Les Brouard, 89500 Sens. Tél. : 86.86.07.00.

Vds NES + 35 jx (Snake Pattle R'Roll Battle of Olympus, Shado-Warrior) + 2 man., px : 1 000 F à déb. Fabrice ESPOSITO, Les Logis de Chan-teauvallon, rue Montserrat, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.72.65.

Vds NES + 8 jx (Mario 3, Jimpsons, Duck Tales, D. Drible) à — 50 %. Nicolas KORANYI, 19, rue du Rempart St Etienne, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.63.47.

Vds NES + Zapper + Mario 1 et Duck Hunt, px : 750 F. Florent BELLON, n° 58, lotissement Le Monteau, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.11.43.

Vds NES + 10 jx (Mario 3, TMHT, DD2 Punch Out, Blade Of Stell, Kick Off), px : 2 600 F. Xavier BARBIER, 14, square Lullu, 94500 Champigny S/M. Tél. : (16-1) 48.80.61.97.

Vds NES + 2 man. + pist. + 3 jx, px : 900 F. Eric SURIEUX, 4, bis rue Maréchal Leclerc, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.09.69.

Vds 3 jx : Probotector, Gremlins 2, Metal Gear, px : 150 F pce, tbe. Wilfried ATTAB, 27, bis rue de Messy, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.47.28.

Vds NES + 2 man. + 2 jx : Batman ; Simpson, px : 700 F. Cédric MORAT, 22, Les Hauts de la Fontaine, 34980 Combaillaux. Tél. : 67.84.16.22.

Vds TMHT, Rygar, Dragon, Ninja, sur NES. Vds R-Type sur Super Nintendo. Frédéric DES-SAIGNE, Rue Pierre Bost-Savigny, 69210 L'Ar-breles. BP n° 3. Tél. : 74.01.11.17.

Vds 2 jx NES : Ghost'n Gobl invisiblades of Steel : 260 F un. Aymeric PITRE, 25, bd Des Provinces, 69110 Sainte Foy Les Lyon. Tél. : 78.36.02.64.

Vds Mega Man 1 et 2, Batman DD2, px : 300 F pce. Air Wolf Battle of Olympus Rad Gravity Gauntlet 2 Ghost Buster 2, px : 250 F. Julien FOUCHER, 5, rue Gambetta, 72300 Sable-sur-Sarthe. Tél. : 43.95.03.04.

Vds 15 K7, NES : 3 000 F. Eric GALORE, 5, rue Sthrau, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.84.25 (ap. 18 h).

Vds 9 jx NES + NES Advantage, px : 250 F à 350 F. David MOREL, Chemin des Rosiers La Prade, Saint-Médard d'Eyrans, 33650 La Brede. Tél. : 56.20.22.72.



Vds 8 jx NES (Top Gun II, Batman; Catch' Super Off Roads' TMHT, etc...) de 250 F à 350 F pce. Yannick HERNANDEZ, 27, bis av. Victor Cresson, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.35.46.

Vds NES + 2 man. + Zapper + Track & Field II + Air Wolf + Kungfu + Topgun + Mario Bros, px : 1 250 F. Gérard ROUSSELLE, 16, Clos de l'Ave-lon, 60650 St-Paul. Tél. : 44.82.37.13.

Vds NES + Pist + Kit Net + 8 jx : SMB 1, 2, D. Dragon, Duce, Robo TW, Simpson, Dragon... Jacques AITFE, 126, rue Tony Euffer, 31400 Montpellier. Tél. : 67.92.70.99.

Vds NES + 2 man. + pist. + 1 joy + 3 jx (SM1, Rad Racer, Dunk Hunt), val. : 1 290 F, px : 650 F. Yann HEMMERLING, 4, rue Jacques Brel, 52120 Châteauvillain. Tél. : 25.32.96.56.

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Mario 2, DD2) : 750 F + Gratos : joys Python 2 et plans! Karel DANES, 19, rue V. Hugo, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.73.15.

Vds NES + 6 jx + pist., px : 1 300 F. Yoann BERTHELOT, 14, bd Guy Chouteau, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.27.22.

Vds NES + 3 jx (SMB 123, Zelda 12 Duckunt Batman Track and Field 2) + Zapper, px : 2 000 F. Benjamin MACIAS, 99, av. Marceau « Les Acacias », porte 506, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.56.21.

Vds sur NES : Megaman 2, Catch, Contra., Snake-rattle, C.D., Zodiaque, Ninja G... de 150 F à 300 F. Christophe CUQ, 22, rue Saint-Denis, Résidence du Parc, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.13.01.

Vds NES + 8 jx + joypad, val. : 3 500 F, px : 1 500 F à débat. ou jeu 150 F pce. Pierre CROCQUET, 8, rue Adéodat Lefèvre, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.68.07.

Vds NES + 9 cart., px : 1 800 F ou cart. à 250 F pce + GB + 4 jx, px : 800 F. Yacine BELGACEM, 13, rue Paul Demange, 92360 Meudon-la-Fore. Tél. : (16-1) 45.37.01.32.

Vds NES + 2 jx (Metroid, Ghost'n Goblin), px : 800 F. Stars Wars 300 F, autres jx : 250 F. Bruno ROSA SENTINELLA, 10, rue de la Largade, les Calades, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.65.56.

Vds NES + 10 jx + pist, tbe, px : 1 600 F ou ssp. Bernard GALTIER, Résidence Le Massilia, 5, bd Camille Flammarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.84.61.99.

Vds Days of Thunder sur NES : 150 F ou éch. ctre jeu super Famicon. Christophe BIANCARDI, Route de Canale Diverde, 20230 San-Nilolao Haute-Corse. Tél. : 95.38.86.64.

Vds NES + pist. + 2 man. + 2 jx (Marios Bros 1 et Duck Hunt), px : 400 F, tbe. Damien NEAU, 15, rue du Vanneau, 95180 Menucourt. Tél. : (16-1) 34.42.04.17.

Vds NES + 3 jx, 1 pist. + Robot + 2 man, tbe, px : 1 200 F à débat. Pierre Zardoní, 19, place Pierre Sémard, 34500 Béziers.

Vds NES + 7 jx, val. : 2 000 F, px : 1 000 F ou éch. ctre GG, GB + 3 jx. Pierre-Alain ELICABE, 1, rue de la Moselle, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.39.79.

Vds jx NES : 180 F pce. Vds jx GB : 120 F pce. Vds 65 jx NES : 1 300 F. Vds Robot NES : 180 F + 1 jeu. Romain ROUGIER, 45, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.17.49.

Vds NES + pist. + Mario 1 et Puck Hunt + 14 jx, tbe, px : 3 500 F. Guillaume PASSETTE, 31, rue des Alouettes, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél. : 47.41.15.44.

Vds jx : Mario 1 et Duk Hunt + Tetris + pist., px : 800 F (val. : 1 000 F). Hervé FLOHIC, 4, Impasse de la Ferme, 28500 Le Luat-sur-Vert. Tél. : 37.82.81.37.

Vds 15 K7, NES : 3 000 F. Eric CALORE, 5, rue Sthrau, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.84.25 (ap. 18 h).

Vds NES tbe + 3 jx : S. Mario Bros 3 + Tortues + D. Dragon 2, px : 800 F. Karim BOURVISS, 15, rue des Dahlias, 59850 Nieppe. Tél. : 20.48.57.37.

Vds joys NES : 250 F. Off Road, Zelda 2, T'Nfield 2, Mad Maxus, K2000 Us, Rad Racer, Ddrille, etc... Ba Dat NGUYEN, 17, rue Edouard Herriot, 69001 Lyon. Tél. : 78.30.82.74.

Vds NES + 2 man. + Adapt + 3 jx : Top Gun 2 + Rad Racer + Thunder, px : 700 F ss gar. Lionel FORTIN, Résidence Coulaui, apt. 57, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.97.82.

Vds NES 300 F + 10 jx 150 F à 200 F + NES Advantage, 150 F. Barthélémy VAUDON, 9, rue Félix Ziem, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.30.15 (ap. 17 h).

Vds jx NES : Batman : 250 F. Probotector : 200 F ou 400 F les 2, tbe. Benoît VEYRON, 32, rue Camille Desmoullins, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.31.69.

Vds NES + 9 jx (Mario 3, Zelda 2, etc...) + NES Advantage : 2 250 F. Poss. vte ssp. Cédric DUHAUTOIS, 24, rue Conia, 59320 Hau-Bourdin. Tél. : 20.38.20.78.

Vds NES + 2 man. + 3 jx : Zelda 2, D. Dragon 2, TMNT, px : 800 F, val. : 1 610 F. Stéphane CARDINEAU, 50, rue Guillerot, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.06.38.

Vds NES : 300 F + NES Advantage : 200 F + 7 jx, px : 150 F pce. Fabien D'HONDT, 1 impasse des Ouches, La Ferté-Villeneuve, 28220 Cloyes. Tél. : 37.44.10.14.

Vds NES + Duck Hunt / S. Mario et Zapper + Mag. du Club : 450 F tbe. Grégory DESLONDES, 84, rue des Victimes Du Nazisme, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.87.04.

Vds NES + 2 joys + 5 jx (Batman, Gremlins 2, D. Dragon 1, Succer, Mario 1), px : 1 300 F. Julien RITUIT, 8, rue du Grenier à Sel, 45110 Chateaufort-sur-Loire. Tél. : 38.58.62.72.

Vds NES (ss. gar.) + 2 man. + pist. + 6 jx de 250 F à 300 F, le tt : 1 800 F, val. : 2 700 F. Céline CASTEL, 70, route de Quimper, 29200 Brest. Tél. : 98.42.35.86.

Vds jx NES : B.A. H.B. (150 F); DD (150 F); T.G. (150); SMB/D.H. + P (200); SMB3 (200) ou tout : 700 F. Arnaud GIRIER, 26, av. du Docteur Terver, 69130 Ecully. Tél. : 78.43.37.63.

Vds NES + 2 man. + 9 jx : 1 800 F. Alexandre LAUZANNE, 128, bis rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.10.73.

Vds NES + man. Advantage, px : 400 F. Vds 2 jx/GB SML + Tetris : 100 F. Fabrice CARBONI, Villa Laï Susado, Quartier Rebœuf, 83210 Solliès-Pont.

Vds NES + 9 jx (SMB 3) bte Kit Nettoyage, pist. px à débat. Nicolas BENTZ, 29, av. M. Joffre, 66170 Millas.

Vds 7 jx NES : 100 F pce. Peter BRITNEFF, La Ferme Du Temple, Bât K1, 91130 Ris-Orange. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds jx NES (Bayou-Billy — Cobra Triangle...), px : 200 F à 250 F pce. Frédéric MANDINA, 14, place Antide-Boyer, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.71.21.

Vds NES + 2 man. + Zapper + 19 jx (Batman, SNB 3...), px : 2 200 F (val. : 6 300 F). Sylvain VACHEY, 73100 Route de Corsuet, Crésy-sur-Aix. Tél. : 79.88.17.99.

Vds NES + pis. + 2 man + Mario 1 + Duckhunt + Kungfu, px : 800 F. Nahmany RICHARD, 30, rue du Haut-de-Senlis, 95470 Saint-Witz. Tél. : (16-1) 34.68.20.06.

Vds NES + Trojan + Airwolf + Tiger-Heli + Mario/Duck Hunt + 2 man. + Zapper, px : 600 F. Guillaume GOURLAOUEN, 6, rue du Marcault, 78920 Ecquevilly. Tél. : (16-1) 34.75.51.15.

Vds NES + joys + 2 man. + 4 jx (Dr Mario, Bayou Billy, Cobra Triangle, SMB3), px : 800 F. Patrick PERRAUT, 21, bd Paul-Chantrel, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.27.24.

Vds NES + 3 jx + man. Double Player : 1 280 F. (Metroid D-TMHT...). Sylvain MOREAU, 40, rue du 27 août 1944, 10270 Montreuil-sur-Barse. Tél. : 25.41.23.56.

Vds jx NES : Slalom, Tennis, Excite Bike, et Popeye de 170 F à 200 F. Alexandre ALLARD, 891, rue de la République, 60290 Laigneville. Tél. : 44.71.87.44.

Vds NES + 2 man. sans fil + 10 jx SMB3 + Shadogate + Dr Mario, Maniac Mansion etc., px : 2 000 F. Eric GUENUE, 2, allée du Dauphine, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.41.97.

Vds NES + 2 jx : S. Mario 3 + D. Dragon 1, px : 800 F. Rémi DOMELLOT, 62, rue Jean Jacques Rousseau, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.64.56.12.

Vds NES + 2 man. + 2 jx : 650 F ss gar. Eric ANCRENAZ, 2, av. des Jardins Anglois, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.38.66 (ap. 19 h).

Vds jx NES Bubble Bobble I, 90 F; Snake Rattle N'Roll : 200 F, S. Mario 2 : 220 F, Ducktales : 240 F. Caroline LAGASSEAU, 202, rue de la Benaugue, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.28.07.

Vds NES + 2 man. + 1 joy + 40 jx 100 F à 300 F + NES : 250 F. Patrice FONI, 51, av. de La Libération, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.93.42.

Vds jx NES : Kid Icarus, Simons Quest, Bugs Bunny + Livres. Console + Player One, Tilt... Maxime DUBOC, 5, place de la Liberté, 14550 Blainville-sur-Orne Calvados. Tél. : 31.44.66.73.

Vds NES + 3 jx : WWF Wrest Lermania, Duck Tales, Ghosbuster II, px : 1 000 F, val. : 1 900 F. Mickaël BERNARDIE, Veynas, 24420 Sorges. Tél. : 53.05.09.11.

Vds NES + 2 man. + Quick joy : 400 F (+ jx : Simmon's Quest + The Simpsons + Turtles + Shadow Warriors, Chipndale, 120 F pce. Pierre DENEUVILLE, Bois Fleury Le Caroubier, av. Pierre Doize, 322 Marseille. Tél. : 91.75.30.57.

Vds NES + 2 man. + Man. Max + 4 jx (Mega Man + D. Dragon...), px : 1 350 F ou vte ssp. Antoine GEFFRAY, 20, route de Port en Bessin, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.07.09.

Vds jx NES 250 F pce ou 400 F 2 (Mario 2-3, Simpsons, D. Dragon, Off Road etc.). Bruno DEVRED, 406, rue Augustin Timont, 59283 Rainbeaucourt. Tél. : 27.80.37.58.

Vds NES + SMB1, 2 + Zapper + Duck Hunt : tbe, val. : 1 400 F. Px : 850 F à déb. Jonathan FOUCHER, 1, rue du Général, 56870 Baden. Tél. : 97.57.23.66.

Vds Maniac Mansion, tbe, bte, notice : 250 F. Dominique SEGUIN, 85, bd du G. Leclerc, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.29.23.

Vds NES + jx : 300 F. SMB, 3 200 F. Zelda : 145 F, TMHT, K. : Dicaros, Medroid, Dragon Ball, Castelvania, Kung F.U. : 150 F. Thomas VANDENBROUCQUE, 5, villa Poirier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.46.28.

Vds NES + 2 man. + 2 jx (D. Dragon II et SMB 2) + joys Python 2; px à déb. Karel DAMES, 19, rue V. Hugo, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.73.15.

Vds NES + Rob + Pis. + 8 jx (Megaman 2, Gremlins 2) : 2 500 F. Matthieu PAILLOUX, 9, rue Raoul, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.87.57.

Vds NES + 8 jx (TMHT, Mario 2 3, TWW, Duck Tales, Zelda 2), val. : 2 500 F (vendu : 1 200 F). Benoît POLETTI, 13, résidence Thiechamp, 57130 Vaux. Tél. : 87.60.24.52.

Vds SFC + 7 jx : STF 2, F-Zéro, SGG..., px : min 3 500 F. Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Btx. Tél. : (16-1) 30.57.98.03.

Vds NES (17) + NES Advantage, px : 2 200 F. Cyril BAY, 20, bd Emile Augier, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.15.64.

Vds NES + 2 man. + Mario 1, 3 + Duck Hunt + Dragon Ball : 1 000 F, val. : 2 109 F, tbe. Nikola ALIMPIC, 14, impasse de la Place Moulin Galant Corbell, 91100 Esonne. Tél. : (16-1) 60.89.32.49.

Vds NES + 2 man. + SMB + Duck Hunt + pis., px : 650 F. Nicolas GUEZOU, 4, allée des Pivoines, 95360. Tél. : (16-1) 39.84.28.88.

Vds NES + Zapper + Rob + 95 jx (SMB 3, DD2, Robocop etc...): 1 350 F ou vds jx : 180 F pce. Quentin DUCOS, 26, bd Eugène Reguillon, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.33.90.53.

Vds Shadow Gate et Capt. S. Kyhawk (les 2 : 500 F; ou 300 F pce), tbe. Régis SARLE, 42, bis rue Charles Peguy, 19100 Brive. Tél. : 55.23.17.45.

Vds NES + 2 man. + Zapper + 4 jx (Mario I + D. Dragon II + Duck Hunt + Robocop), px : 700 F. Kévin ANCELIN, 42, bis rue Boucicaud, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 43.50.65.86.

Vds jx NES 100 à 200 F. David SFEZ, 4, av. Saint-Maurice du Valais, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 48.86.68.62.

Vds NES + 3 man + Maniac Mansion + Métroïd + Star Wars + S. off Road, px : 1 500 F. Guillaume DEROUARD, 22, route d'Hasnon, 59178 Millonfosse. Tél. : 27.48.01.72.

Vds NES + 4 jx + 2 man. + Zapper : 900 F ou éch. ctre super Nintendo + jeu. Nicolas ROUJON, Les Châtaigneraies, 34190 Cazilhac. Tél. : 67.73.66.62.

Vds NES Tbe + 2 Pad + Phaser + 6 jx, Mario 1, 2, 3, Gremlins 2 World Cup : 1 490 F, val. : 2 600 F. Vincent FOURNIER-LAROQUE, 13, av. de la République, 45500 Gien. Tél. : 38.67.47.18.

Vds NES + compil. Mario 1 + Duck Hunt + pist. + 5 jx (Mario 3, Gremlins 2, etc...): 1 100 F. Vincent LOSSON, 52, rue Hirschfeld, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.24.64.

Vds K7 NES : Blaster-Master/ Gumshoe/ Batman/ S. Mario-Bros/ Link/ TMHT1 : px : 300 F. Laurent PODEVIN, 4, rue Edouard Manet, 51000 Châlons S/Marne. Tél. : 26.68.41.27.

Vds NES + 11 jx + pist. + revues, px : 2 500 F. Alexandre IOVINO, 32, rue Jean Casse, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.00.22.

Vds jx NES Sword et Serpents TMHT : 120 F pce, Maniac Mansion : 300 F, Castelvania IV Smint 400 F. Jean-Marie GACHOT, 5, av. de Marville, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.55.16.

Vds 9 jx NES, px : 200 ) 250 F, vds NES Advantage à 250 F. David MOREL, Chemin des Rosiers, La Prade, Saint-Médard d'Eyrans, 33650 Le Brede. Tél. : 56.20.22.72.

Vds NES + man. NES Advantage + 6 jx. Sacha DE HOND SACHA, 94, rue Curival, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.96.94.

Vds NES + Zapper + Rob + NES Max + Gant + 25 jx (SMB 3, Zelda 2, Batman TNNT) : 2 500 F. Sébastien BOURGOIN, 1, rue des Alouettes, 91660 Mereville. Tél. : (16-1) 64.95.14.93 17 h à 20 h).

Vds NES + 3 jx Mario 1, Dunk Unt, Zelda 1, px : 800 F à déb. Ronald NAZON, 5, place du Porche, 34680 St Georges D'Orques. Tél. : 67.45.16.71.

Vds NES + 12 jx + pist. + joys C. Mario 1, 2, 3, Megaman 1.2. etc., px : 2 300 F. Philippe GARNIER, 314, rue Bourgogne, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.76.08.

Vds NES + 4 jx : 850 F ou éch. ctre super mint. + 1 jeu. Florent LECONTE, 5, rue François Mermet, 69160 Tassin-la-Demi-Lune. Tél. : 72.38.00.65.

Vds NES + 3 jx (Batman, Zelda 1, Marble Madness), tbe, px : 900 F. Mathieu FERREUX, 4, parc des Minimes, 01090 Montherlie. Tél. : 74.69.35.88.

Vds NES + 3 jx : Chevaliers du Zodiaque; Gremlins II; Castelvania II, px : 800 F. Olivier HAUTEBRANC, 7, chemin de l'Orée des Bois, 69570 Dardilly. Tél. : 78.66.19.45.

Vds Goonies 2 Kid Icarus SMB1, Festers Quest, px : 200 F. Guillaume MILANO, 34, rue Marcelin-Berthe, Lot, 95210 St-Gratien.

Vds NES + 6 jx + pist. + 2 man. (1 HS) cons. à réviser mais fonctionne, px : 1 400 F. Stéphane NATALIZIO, Lieu Dit L'Ove, 69700 Chassagny. Tél. : 78.48.70.69.

Vds NES + 6 jx : Roller Games, Battle of Olympus, TNHT, etc. NES + jx : 1 500 ou 200 : 1 jeu, 300 F. Lunas FAQKAS, 7, rue Roger Martin du Gard, 91700 St Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.04.73.32.

# Revendeurs, contactez-nous !



# Winner's Games

Consoles - Jeux - Accessoires

Tél : 45.69.48.01  
Fax : 45.69.47.95

Grossiste

\* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.



Vds NES + 4 jx, px : 400 F. Julien KOSELLER, 10, rue Louis Feuillade, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.82.23.

Vds NES + Zapper + man Advantage + 8 jx (SMB 2 et 3, Bl ades of Steel...), px : 1760 F. Mathieu PINSON, 14, rue Emile Cossé, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.54.21 (ap. 18 h).

Vds NES : 400 F (tbe) Mario 250 F, Batman : 250 F, Skate : 150 F Robocop : 250 F, World Cup : 270 F. Tony DE SOUSA, 14, rue du Tilleul, 53410 Port-Brillet. Tél. : 43.68.87.67.

Vds jx : NES : Méga, Man II, SMB II; L.C.D. Zodiaque; Turbo Racing... Compil, 31 jx : 500 F, jx : 200 F. Lee SESANNE, 5, av. Théophile Delorme, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.95.78.

Vds NES + 2 man. (tbe 450 F, Mario 3 : 300 F, T et Ris : 280 F, TMHT : 240 F, 1 250 F à déb. David GARNIER, 2, place André-Magnot, 45500 Gien. Tél. : 38.38.10.97.

Vds NES + 3 jx (Top Gun 2; SMB 3, TMHT), neuve + 2 man. ss gar., px : 1 200 F. Basile DALBERTO, 26310 Val-Maravel. Tél. : 75.21.46.75.

Vds NES + Pis. + 2 jx (SMB1, Duck Hunt), tbe, px : 600 F. Nicolas WINLING, 5, impasse J.-J. Rousseau, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.17.

Vds jx NES 200 F pce ou éch. ctre jx Super Nintendo. Jérôme ROUAUD, 1, rue de Genève, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.74.51.

Vds jx NES, tbe (bte + not.), DDII, TMHT, Top G'Galaga, Méga Man, Castlania, px : 200 F pce. Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90.

Vds K7 NES : 200 F pce, Robocop — Rad Racer — RC Proam-Kun GFU-Galaga — Super Off Road etc. Alain ABEL, 95 Argenteuil. Tél. : (16-1) 30.76.15.05.

Vds NES + 2 jx, tbe. Patrice JAKOBIK, 1, rue Neuve, 77127 Lieusaint. Tél. : (16-1) 60.60.07.43.

Vds NES + 4 jx (SMB1 et 3 World Cup Chip and Dale), px : 700 F à déb. Cédric JAFFAR, 42, rue Diderot, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.73.71.

Vds 8 jx, NES de 200 à 250 F (Aush'N Atta CK, Track 1 Field II, Shadow Warriors etc...). Julien OUHIER-ANORO. Tél. : (16-1) 42.06.13.45.

Vds NES (Turtles SET) + Mario 2 et Off Road : 1 200 F, val. : 1 470 F. Vincent LERAT, 3, impasse du Petit Midi, 72190 Coulaines. Tél. : 43.82.71.53 (W.E.).

Vds 40 jx NES, 200 F, lots de 10 jx aux choix 1 500 F ou 10 jx + NES : 1 900 F. Benjamin DURAND, 24, rue J.B. Gilliard, 69300 Calvire. Tél. : 78.23.58.11.

Vds 14 jx, NES : 1 000 F ou vds 3 jx GB, px : 400 F, et joys Quik Joy : 150 F. Guillaume Le Nistour, 123, rue St Jacques, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.85.12.

Vds NES + Mario/Duck Hunt + Zapper : 700 F, px : à déb., vds jx NES Mega man etc tbe. Aurelien PIRET, 3, place de la Liberté, 14550 Blainville/Orne. Tél. : 31.95.07.82.

Vds NES, TBE + 2 man. + 2 jx + Zappeur, px à déb. Olivier BOURGES, 3, rue de l'Orme Thibault, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.65.15.

Vds NES + 2 man + Zelda, tbe : 450 F. Eddy CHALLOT, Rue Raguet Lepine Bt 03, 94290 Villeneuve-le-Roi. Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 45.97.65.71.

Vds NES + 13 jx (SMB1, 2, 3, ...) + 2 man., px : 2 000 F. Laïc FLAMENG, 5, bd Gambetta, Les Terrasses-sous-les-Pins, 30400 Villeneuve-Les. Tél. : 90.25.66.29.

Vds NES + 10 jx + 2 man. + joys, px : 1 500 F ou 100 F le jeu (Zeld Amario III, Goal... (+ Zapper), Charles-Henri BEAUCEUF, Chantegrive Cernoy, 45360 Châtillon-sur-Loire. Tél. : 38.31.46.18.

Vds NES + 7 jx, px : 1 800 F éch. ctre super Mint + Mario 4 + Zéro. Guillaume MILANESE, 42, route de Parthenay, Coulonges sur l'Autize, 79160 Deux Sèvres. Tél. : 49.06.20.81.

Vds NES + 4 jx Zelda — SWords and Serpents — Tortues, Megaman 2, px : 1 000 F. Mathieu MARIN, 5, rue Guillaoteaux Mormant, 77720 Seine-et-Marne. Tél. : (16-1) 64.06.83.36.

Vds NES + 7 jx (SMB3 + Dragon II, TMHT, Solsice etc.) + 3 man., px : 1 300 F ou jx sép. Olivier CLABAUT, 4, rue de Courson, 91640 Fontenay-les-Briis. Tél. : (16-1) 64.58.96.91.

Vds NES + 11 jx + Zapper, px : 2 800 F ou jx sép. de 150 F à 300 F. Grégory BOIS, 3, rue de la Colline, 74960 Cran-Gevrier. Tél. : 50.57.83.12.

Vds NES + 12 jx (Zelda 1, 2, Mario 1, 2, Life Force...) + Joys (NIS), px : 2 500 F (val. : 6 700 F). Steven BORG, 46, rue Hoche, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.94.21.

Vds NES + 9 jx + NES Advantage + pist., px : 1 920 F. Charles-Etienne DUMEAU, 4, résidence du Clos Baron, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 30.87.09.14.

Vds NES + pist + 2 man. + 6 jx (Link, D. Dragon...), px : 1 200 F. Vincent GUEYTRON, Rte d'Airaines, 80540 Montagne-Fayel. Tél. : 22.90.72.29.

Vds NES + 4 jx + 3 man., px : 1 500 F. Cédric CHAUVELON, 22, rue Pierre Bourre, 53950 Louverne. Tél. : 43.01.17.39.

Vds NES + 2 jx (Mario I et Zelda I), px : 600 F. Yah MATHIOUX, Impasse des Vignes, 18390 St-Germain-du-Puy. Tél. : 48.30.81.95.

Vds NES + 3 jx Mario 3, D. Dragon, px : 800 F + Atari + 3 jx : 200 F. Alain PAUZAT, 14, rue de Savoie, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.94.15.

Vds NES + 3 jx + 2 man + pist., px : 700 F. Juan Carlos MONTANO, 55, bis V. Edouard Vaillant, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.26.95.

Vds NES + DO II, S Mi et II, Stealth ATF, Zelda, px à déb. Julien NEY, 22, rue Edgard Reyle, 57000 Metz. Tél. : 87.75.36.16.

Vds NES + 7 jx Megaman 1 Mario 1, ... 2 000 F ou éch. ctre G.G. + 3 ou 4 jx. Pierre Loïc CASOTTE, 55, route Natioale, 13360 Roquevalre. Tél. : 42.04.05.98.

Vds jx NES Tennis + Turtles + Ducr Tales + Days + Thunder + Duccmunt + Zapper. Romain CLARIS, 1, montée des Garrigues, 11100 Narbonne Plage. Tél. : 68.49.22.34.

Vds NES + 2 man. + pist. + Mario 1, D. Hunt, Duck Tales, Bayou Billy + 2 jx, px : 800 F. Mallory RAGON, 24, chemin des Hauts Bouillons, 77400 Lagny/Seine. Tél. : (16-1) 64.30.91.49.

Vds NES + 4 jx + 2 Paddles, tbe, px : 900 F. David RAZNIK, 10, av. de la Malanoye, 59278 Escautpont. Tél. : 27.34.60.57.

Vds 7 jx, px : 1 155 F ou 165 F pce. Stéphane GANDOUIN, Les Petits Moreaux, 37270 Azay-sur-Cher. Tél. : 48.30.81.95.

Vds NES + Zapper + Game Genie + 2 man. + jx SMB II III TMHT DD II Simpsons Duck Tales etc à 3 290 F. Vincent DE SABOULIN, 3, rue Paul Bloch, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.00.79.

Vds jx NES, px : 200 F pce. Zeld 2, TMHT, Battle of Olympus Tétris, Mario 2, Gauntlet 2... etc. Bertrand PINPIN, 56, rue Victor Hugo, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.82.41.

Vds 7 jx NES (Twii, Zelda II, Protobector, TMHT, Soccer, Rush'Nattak, SMI PRGX, 150 F à 200 F pce. Nicolas POINT, 18, Grand-Rue, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.56.22.49.

Vds NES + Zapper + 2 man. + 14 jx, px : 2 500 F ou vds sép. le jeu à 250 F. Julien ZAZOUN, 4, ter Allée des Bosquets, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.29.91.

Vds NES + Batman + Zelda 1, px : 800 F. Stéphane BLUSSEAU, 97, rue du Moulineau, 85100 Château d'Olonne. Tél. : 51.95.49.20.

Vds jx NES SMB II Fax Anadu Star Wars Duck Tales 150 F à 200 F. Jean-François BASSEVILLE, 11, av. Albert Baudoin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.94.15.

Vds NES + 14 jx + Zapper, px : 2 500 F. ou vte sép. Nicolas ARVY, Route d'Eymoutiers, 87460 Bujaleuf. Tél. : 55.69.50.19.

Vds NES Coffret Turtles (TBE) + 2 jx (Duck Tales + Silent Service), val. : 1 360 F, px : 800 F. Serge RINCOURT, 51310 Esternay Marne. Tél. : 26.80.44.88 (W.E.).

Vds NES + 2 man. + Pist + Jx (Mario I et II — D. Dragon II — Simpsons — Poubch — Out), px : 1 000 F. Mehdi BOUTAR, 25, rue Baland, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.84.09.

Vds NES + 2 man. + pist. + 13 jx, px : 3 000 F. Augustin BOURCIER, 4, rue de la Fontaine, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 30.53.22.34.

Vds NES + 2 Paddles + 4 jx (SMB2, SMB3, Soccer), val. : 1 975 F, px : 850 F. Eric RODRIGUES, 11, rue Cortambert, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.33.38.

Vds 3 K7 neuve : Tortues 150 F, catch : 250 F, Ninja Gaiden : 250 F. Gabriel GACONNET, 17, rue Ed. Benes, 71100 Chalons S/Saône. Tél. : 85.41.29.74.

Vds NES + 2 man. + Pist + 7 jx, px : 2 300 F. Laurent TESTA, 1, rue Arthur Rimbaud, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.83.47.

Vds NES + 10 jx, px : 2 000 F. (Batman + SMB3 + Roller Games etc... ou sép. Philippe SOARES, 13, rue Michel-Charles, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.33.47.

Vds jx NES : ikari Warriors neuf : 250 F et Excitebike : 200 F. Florent TEISSONNIERE, 14, place de la Mairie, 60580 Croy-la-Forêt. Tél. : 44.58.67.99.

Vds NES TBE + Castlevania : 930 F. Etienne JEANNE, Longeville sur Rogne, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.38.12 (ap. 19 h).

Vds NES + 2 man. + 3 jx + pist., px : 600 F. Sébastien TASSY, Mas de Bigau, 13210 St-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.04.01.

Vds NES + Mario 1 + Duck + Hunt + pist., px : 750 F + World Cup, Zelda + Link + Excitebike, px : 2 100 F. Aurélien LEPAIGNEUL, 42, av. Charlemagne, 14000 Caen. Tél. : 31.74.79.74.

Vds NES + Robot + Zapper + 2 jx (750 F) + 29 jx à 200 F et 300 F. Mickaël BAGAULT, 3, rue de Fores, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.59.65.

Vds 10 jx NES Mario II, III; Zelda II, Jacky Chan; D.D.; Bad Oudes; TMHT), px : 200 F à 350 F. Eric DE LA PENA, 16, av. de Folx, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.54.56.

Vds NES + 4 man. + pist. + NES Advantage + 8 jx, px : 1 500 F. François MEUNIER, Les Fontaines Extension, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.24.82.

Vds NES + 4 jx SMB3 + THM1 + Mega man. + Snake Rattle'n Roll + 2 man., px : 1 000 F. Emmanuel HIDALGO, 219, rue de Lausanne, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.58.92.

Vds NES + 4 jx (DD2, SMB 1, Duk, Hunt, Tiger Heli) + 2 man. + pist., px : 990 F. Franck GIRARD, 12, rue de la Maletière, 25115 Pouilly-les-Vignes. Tél. : 81.59.96.43.

Vds jx SFC Mario CART Hook Vagoon Soul Blader RPM Racing : 370 F à 500 F, adapt. sur NES : 150 F. Bruno DUGAST, 102, av. du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.

Vds NES + pist. + NES Advantage + 18 jx (Mario 2, 3, Zelda 1, 2...) ou vte sép. Nicolas BESSON, 15, cours des Juillottes, 84700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 49.77.58.13.

Vds Gyromite + Robot + Complet : 400 F et Fighting Golf : 200 F. Frédéric BOURDIN, 18, rue du Castillon, Bois-Jérôme, 27620 Gasny. Tél. : 32.21.10.32.

Vds NES + adapt (Americain — Jap) + 3 jx (Mario 4, Zelda 3, S. Soccer) : 1 750 F. Antoine PAMPOUILLE, 33, rue du Parc, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.05.86.

Vds 4 jx (Tic et Tac-TopGun 1 — Gaultlet 2 — Jacky Chang) sur NES : 850 F le lot ou 250 F un. Cédric CARPENTIER, 29, rue des Vx Fours, 78270 Limetz Villev. Tél. : 30.93.06.02.

Vds NES + pist. + 20 jx : Top Gun, World Wrestling, Blades of Steel, Tronck & Field 2, Punch out. Nicolas LACOURTE, 27, bd Beauséjour, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.71.

Vds 16 jx à 200 F pce : SMB3 DD2 World Cup Simpsons Pinball Battle of Olympus. Franck PELLETIER, 5, rue Ernest Renan, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.23.86.

Vds NES + jx : Duck Hunt Mario 1, Tic et Tac, Zelda 1, et pist., px : 1 500 F. Arnaud POISSON, Pouillet, 61560 Bazoche-sur-Hoëne. Tél. : 33.25.14.08.

Vds NES, tbe + 2 man. + Robocop, px : 350 F. Yann-Cédric GICQUIAUD, Parc St Giniez Bt 32, 88, av. de Mazargues, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.38.85 (ap. 18 h).

Vds NES + Robot + pist. + NES Advantage + 11 jx, tbe, px : 2 800 F. Wilfried WEIL, 16, rue Elsa Triolet, 38400 Saint-Martin d'Hères. Tél. : 76.25.38.98.

Vds NES + 2 jx : Mario 1 et Off Road + tout les clubs Nintendo en cadeau : 600 F. Laurent DI-SARNO, HLM Romain-Rolland, Bt 25, 83139 La Garde. Tél. : 94.75.46.07.

Vds NES + 2 jx : Mario 3 + Robocop : 400 F ou vte : 150 F le jeu. Namik TIAB, 4, place Ritau, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.62.

Vds 6 jx NES : Lég. Of Zelda, Solar Hetm, Duck Tales, Méga, man. 2, Snak, Rat nd Roll, Punch Out. Monique TAILLIER, 32, rue Campieu, 82300 Caussade. Tél. : 63.93.12.12.

Vds NES + 11 jx (Batman, DD. 2, Link), val. : 5 000 F, px : 2 500 F. ou vte sép. Frédéric SCOSA-BAGGI, 4, rue du Vieux Chemin, Vacque-noux, 67130 Labroque. Tél. : 88.97.23.57.

Vds NES + 2 Padilles + 10 jx (SMB I, II, III; DDII, Megaman I, III...) val. : 4 300 F. Nicolas VERNET, 19, av. Auguste Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.52.71 (ap. 18 h).

Vds NES + 5 jx, px : 1 200 F. Albert JEAN-LOUIS, 24, rue de Fleurus, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.41.28.

Vds 14 jx + NES + Zapper, val. : 5 600 F, px : 2 000 F à déb. Predenn PETIT, 16, av. Henri d'Estalings, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.95.06.63.

Vds 5 jx NES : SMB2 — Megaman 2 — DD2 + TMHT + Life Force : 200 F à 300 F. + 1 joy tbe. Julien CORNEAU, 18, route du Mans, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél. : 47.51.94.99 (ap. 18 h).

Vds NES + 4 jx + joys, px : 950 F ou éch. ctre MD + 2 jx. Pierre-Jean CASSAGNE, 87, rue Delalande, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.25.63.

Vds NES Coffret Action Set (445 F) + Jx (Mario 2, 3 + Grimelins 2 = 625 F) + man. Adv (215 F). Stéphane COUTELLOT, 27, allée René Fonck, 51450 Bethemy. Tél. : 26.07.57.83.

Vds NES + 5 jx : Rygar, Zelda, Pro Wrestling et Mega Man : 690 F ou 190 F le jeu. David PLASZCZEWSKI, 9, cité des Jardins, 57440 Angevillers. Tél. : 82.91.74.95.

Vds NES + 8 jx : 2 000 F ou 400 F la console et 200 F par jx (RC Pro-An, Mario 1, Tennis...). Jacky NEUMANN, 44, rue de la Foucaudière, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.81.38.

Vds NES + 6 jx + 3 man., tbe, val. : 1 900 F, px : 1 100 F. Stéphane BERTIN, La Walssandière, 37250 Veigne. Tél. : 47.73.11.66.

Vds jx sur NES : (Jacky Chan Zelda II...) : 150 F à 180 F ou 8 jx + NES : 1 900 F. Bertrand JO-BARD, 96, av. Honoré de Balzac, 19360 Malemort-sur-Corrèze. Tél. : 55.23.23.02.

Vds NES + 2 jx, tortues + Trak et Field 2, px : 700 F ss gar. Christian PETIT, 498, rue Jean-Jaurès, 59410 Anzin. Tél. : 27.41.87.75.

Vds NES + 2 jx : 1 200 F + Atari ST520 + 150 jx + 2 joys + House, px : 1 500 F + monit. : 1 000 F. Mehdi LEBRADI, 27, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.22.35.

Vds NES + Zapper + 4 jx (Duck + Hunt, Mario 1 et 3 + Hook), px : 1 250 F à déb. Christophe Deschaseaux, 22, Grande-Rue, 88130 Savigny. Tél. : 29.38.91.99 ou 29.38.13.72.

Vds NES + 2 man. + jx : Soccer + man Moncion + T. Ninja + adapt, px : 450 F. Alexandre VENOT, 96, rue de la Marbre, 41100 Vendôme.

Vds jx NES : Simon's Quest : 225 F, Métroïd : 225 F. Julien BAUMANN, 8, rue Richelleu, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : (16-1) 45.99.38.25.

Vds 12 jx à 200 F pce. sur NES. Vincent GLETTY, 1, rue des Giroflées, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.92.48.

Vds NES + Zapper + 3 man. (1 turbo) + 8 jx (Top Gun, Zelda 2, Punch-Out...), px : 1 300 F. Julien DESSAUX, 123, Rt de Clisson, 44230 Saint-Sébastien/Loire. Tél. : 40.03.39.26 (ap. 18 h 30).

Vds NES + 1 jx, px : 490 F + Star-Wars : 300 F + D. Dragon 2 : 200 F. Yannick SIMONIN, Autrey-le-Vay, 70110 Villersexel. Tél. : 84.20.30.18.

## PC ENGINE

Vds Nec + 3 jx (Finale Soldier, Batman...) 1 990 F. Tbe. Marc BEHAR, 5, chemin des Terres Noires, 77541 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.04.78.

Vds jx Coregrafx : Ninja Spirit, Opération Wolf, Black Tiger, Adventure Island. Dominique DEMARETS, 47, rue de St-Germain, 78640 Villiers-st-Frédéric. Tél. : (16-1) 34.89.55.30.

Vds Coregrafx (1 an) + man. + 9 jx. Didier LEFEVRE, 4, allée Alfred de Musset, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.05.15.80.

Vds Coregrafx + 12 jx (J.Chan, FM Tennis, Shinobi, Devilcrash) + Otleur + 2 joys : 2 000 F. Christophe MOLIN, 10, rue George Sand, 37000 Tours. Tél. : 47.20.51.99.

Vds Coregrafx + 4 jx : Power League III, Final Match Tennis, Violent Soldier... : 1 000 F. Hao TRAN, 19, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.20.00.

Vds Nec + 5 jx + man. Autofire : 1 000 F. Vds S. Famicom + Rushing Beat (neuve) : 1 500 F. Fabien NYS, 36, rue Léon Dessalles, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.52.44.

Vds Nec + 5 jx : PC Kid 2 1 000 F ou éch. ctre S.Nintendo + 1 jeu. Pierre CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Duc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92.

Vds Final Soldien, Power 11 et PC Kid 2 à 250 F. Chase HQ à 200 F. Vds jx Nes, GG. Renaud BERLINER, Les Tilleuls, rue St Eloi, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.53.23.

Vds Coregrafx + Quint. + 2 man. + Advent. Island + S.Soccer + Cybercore : 950 F. François Henri BLOT, 94, rue Cathédrale, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.22.83.

Vds jx Nec : Dark Legend, Vigilante 250 F pce. Vds Formation Soccer au plus offrant. Richard DELAFOND, 7, rue de l'Hic, 86170 Cisse. Tél. : 49.51.79.45.

Vds Coregrafx + 8 jx (FN Tennis, Dragon Spirit, Populous...) peu servi : 1 400 F. Harry EVAN, 11, rue Jean Jaurès, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.95.77.

Vds PC Engine + 7 jx (Jackie Chan, PC Kid 2) : 2 000 F. Fabien KOUDOYOR, 10, imp. J.-Baptiste Clément, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : 62.20.02.69.

Coregrafx + 6 jx : PC Kid 2, Final Match, Populous, Dbleur, 2 pads, TBE, notices : 1 600 F. François GORIS, 4, allée de la Haute Salle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37.

Vds Core + 2 man. + Quint. + 6 jx tbe : 2 900 F. Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chanson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33.

Vds jx sur CGX, CD et S.C.D. Vds aussi jx SFC. Denis LAI, 6, av. Marcel Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.

Vds Nec + 3 jx tbe : 1 000 F. à déb. Philippe ROQUIER, 54,



Vds nbx jx Nec : 100 F pce. Chase, Final Blaster etc... + man. pro.1 : 150 F. Dominique MONATTE, 64, av. de La République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.21.58.

Vds Marchen Maze et Big Run sur Coregrafx : 300 F les 2. Ech., ach. jx (Magical chaze). Patrick LOPEZ. Tél. : 63.93.14.80. ou 63.93.15.51.

Vds Coregrafx + Quint. + 2 man. + 6 jx (PC Kid 2, Power Eleven, Vigilante, Cyber Core) px : 1 000 F. Bruno SERRET, 40, rue Floralie le Canoubier, 13009 Marseille. Tél. : 91.73.09.83.

Vds Coregrafx + 1 jeu tbe : Legend of Hero Tonma 600 F. (1 man. + perit. + trans.) Jean-Philippe ANRES, 11, lot. Les Cerisiers, 84800 Isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.38.16.39.

Vds Core + 15 jx (PC Kid, Ninja Spirit, Motor Rader, S.Dragon...) ou 150 F le jeu. Le tt : 1 190 F. Romain DE PALO, 273, av. de Verdun, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.14.40.

Vds Nec Core + 5 jx : Formation Soccer, SCI, FI Circus, etc... 1 099 F. Fabien POULINGUE, 24, imp. de la Sente, 14320 Feugueroles Bully. Tél. : 31.26.81.58.

Vds jx Nec : Titan, Space Invaders, Tales of the Monster Path : 150 F pce. Gérard DUBOULOZ, 9, rue Paul Leconte, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.72.92.

Vds Nec + man. + 4 jx (Barumba Dragon Spirit etc...) 500 F. Grégory HEYVAERT, 7 bis, rue de la Frette, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.10.17.

Vds T.Battle F1 + Tale of Monster Path. Les 2 : 390 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds Nec Core + 11 jx + Quint. + 2 pads. TBE. Px : 2 500 F. Jean-Yves KLEIN, 70, rue de La République, 67720 Hoerd. Tél. : 88.51.75.01.

Vds Core + 3 jx + 2 man. : 1 100 F. (F1 Circus 91, S. Star Soldier...). Bruno JOUVE, 5, av. du Gresivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.

Vds Nec + 5 jx (Violent Soldier 1943 Down Load Shinobi Bloody Wolf) px : 1 000 F. Julien BARNY, Les Seguines, 87200 Saint Junten.

Vds Nec + 9 jx + man. : 2 500 F. Julien RUEFF, 9, rue Albert Camus, 90400 Danjoutin. Tél. : 84.22.26.34.

Vds CGX + 5 jx : 1 100 F. Vds GB + 4 jx : 550 F. Vds Tortues sur Nes : 100 F. Laurent MORUZZI, 1, allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand.

Vds CGX + CD Rom + S. System Card + nbx jx. Vte ssp. Raphaël UNGLIN, 25, rue du Rendez-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.56.50.

Vds Core P5 + 6 jx : 1 600 F. Cédric PERELLI, rés. Ste-Catherine, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.50.57.

Vds S.grafx + 8 jx : GG; Granzort; Battle Ace; Populous; Foot; Bloody Wolf etc... : 2 200 F. Jonathan HAIDER, 2, bd de La République, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.69.48.

Vds jx MD (Robocod, Lakers) et jx Nec. Vds CD Rom 2 + Nec 2 300 F. Ach. PC Engine Duo + CD. Christophe ALARDET, 4, square Paul Valéry, 78760 Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.29.84.

Vds Nec Core + PC 2, F1 Circus, Final Tennis + 3 jx : 1 500 F. Olivier CHARUEL, 16, rue Sadi Carnot, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.23.76.

Vds jx Nec. Patrice PRISO, 2, rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69.

Vds Core + Energy + PC Kid 2 : 800 F. TBE. Karl THIEFINE, 19, rue du Gal Logis, 49740 La Romagne. Tél. : 41.70.30.84.

Vds Core + 1 jeu : 600 à 700 F. Vds TV Foot, PC Kid 2, Over Ride, Veigues, Violent Soldier. Christophe Rainette, 16 bis, rue Joseph Bénéatier, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.

Vds Nec tbe + man. + 2 jx : PC Kid 2, Kung-Fu : 700 F. Px à déb. Sébastien DAVID, 5, av. Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.7.85.04.

Vds PC Engine + 5 jx + 3 man. : 1 000 F. Vds Nes + 3 jx : 600 F. Vds 3 jx S.Nintendo. Pierre-Alexandre CHOURAQUI, 18, rue du Boccage, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.57.18.

Vds Core + 4 jx + man. : 800 F. Loïc GUEZEN-NEC, 14, rue Alfred de Vigny, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.09.04.

Vds Nec 2 + 4 jx (Advent. Island, Vigilante...) + man. : 900 F. François BASTID, Au Bourg, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.73.13.

Vds jx Nec : Populous, Wataru, Chase HQ... de 140 à 230 F. ou éch. Franck COMBAY, 81, Grande Rue, 91510 Janville-sur-Juine. Tél. : (16-1) 60.82.39.98.

Vds Core + 6 jx tbe + man. : 800 F. Vds jx MD de 1500 F à 200 F. Nicolas MAINCHAIN, rte de la Verrie, 44000 Nantes. Tél. : 40.36.80.28.

Vds Power Eleven, SCI, Jacky Chan, Populous, Final Blaster 200 F la carte. Franck BROUS-MICHE, 93000 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.21.41.

Vds Core + 3 jx (S.Soldier, J.Chan, Dead Moon ou PC Kid 2) tbe : 1 000 F. Stany POIRIER, 28, rue J.Carter, 35830 Betton. Tél. : 99.55.77.28.

Vds Core + 4 jx (Ninja, Spirit, Barumba...) 1 200 F à déb. Eric MERAND, 7, allée des Bruyères, 35830 Betton. Tél. : 99.55.70.09.

Vds PC Engine (be) + 3 jx (PC Kidd 2, Adv. Isl, Legende of Tonma) : 790 F. Philippe DIOCLES, 29, rue du Docteur Ledouble, 37000 Tours. Tél. : 47.20.44.40.

Vds 8 jx Nec : PC Kidd2, Parodius, New A. Island, F.Soldier, J.Chan, Adash. : 1 300 F. Matthieu DELAHASSE, 145, rue Gabriel Peri, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.68.51.41.

Vds Core CD Rom 2 + 7 jx : 2 000 F. Grégory BLETON, 3A, rue du Bottet, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.10.07.

Vds S.grafx + 3 jx 1 200 F. Vds GB + 6 jx + mallette : 1 000 F à déb. Vte ssp. Sébastien HOUALET, 51 bis, rue de la Garenne, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.34.34.88.

Vds SGX + 12 jx + trans. man. + Dbleur px : 2 850 F. Vte ssp. Tennis, PC Kid 2... Maxime GUYOT, 20, Montée de Verdun, 6916 Tassin. Tél. : 78.34.38.16.

Vds C5 Room + jx S.grafx + man. + Dbleur XE 1 pro. + 30 jx px imbattable. David ANSELLEM, 33, rue M.Régner, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.

Vds S.grafx + 8 jx : Final Match Tennis et Formation Soccer. Px : 2 000 F. Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23.

Vds SGX + 12 jx (PC Kid 2, FMT, Formation Soccer, GG, Aldynes, Parodius) + 2 pro 1 : 3 200 F. Erwan LE MERNER, 10, rue Zilina, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.42.62.

Vds SGX ss gar. + 4 jx Raiden... 1 500 F. ou vte ssp. Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 Novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.87.

Vds SGX + 4 jx SCI VGigues (Sid Arms) et World Court Tennis : 800 F. Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Breteigny s'Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.61.

Vds Nec S.grafx + 2 jx + Pro1 + Dbleur : 900 F. Vds jx Nec : 100 à 200 F. Vds jx S.Nes. Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.

Vds SGX + Quint. + 2 joy + Goul's G. Shinobi, Tonma, Bloodia : 1 500 F. Vincent SOYEZ, 5, rue Antoine Lavoisier, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.30.09.

Vds S.grafx + 4 jx + XE 1 pro. + Quint. + Joy : 1 490 F. Romain VINCENT, 13, rue Pasteur, 57640 Vigy. Tél. : 87.77.91.08.

Vds SGX + 14 jx (1941, GG, Grand Zorn, Aldynes, F.Soccer) : 2 000 F. Guillaume TARTAR, 261, av. du Maréchal Juin, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.90.49.

Vds SGX + 10 jx : PC Kid 2, Granzort, 1941, Ghou's G, Aldynes, Darisu. Px à déb. François RIMASSON, 14, rue Michelet, 3570 Rennes. Tél. : 99.36.23.47.

Vds SGX + 6 jx + CGX (PC II, ABII) + 2 man. + Dbleur : 3 400 F. Christophe PHAM-DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.

Duo + 7 jx + 5 man. : 5 000 F. ou éch. ctre Neo-Geo + jx. Vds S.Nes : 1 000 F. Ludovic CARRASCO, 552, rue Nationale, 69400 Villefranche-sur-Mer. Tél. : 74.65.09.77.

Vds Nec Duo ss gar. tbe + 8 jx SCD + 2 man. + Quint. px : 4 500 F ou ctre Neo-Geo + jx. Romain LELIEVRE, 125, rés. des Eaux Vives, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.62.98.

Vds PC Engine Duo + 8 jx CD Raiden Star Parodia : 3 400 F. Willis KIMA, 97, rue de la Folie Mericourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.89.83.

Vds PC Engine Duo + 2 man. + Quint. : 2 000 F + 4 jx (FMT, Devilcrash, Angel) : 3 000 F. Matthieu CATTAN, 15, rue de l'Ascension, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.56.43.



# ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION

## de 30% à 70%

### MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

### +3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

### DISPONIBLES EN MAGASIN

### DONT + 1000 NOUVEAUTES

#### NINTENDO

**GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)\***

GAMEBOY avec TETRIS\*

495 F

**NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)**

Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	199 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	DRAGONBALL	229 F

**SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES**

(+ DE 250 JEUX DISPO.)

SUPER ADAPTEUR

99 F

- ADDAMS FAMILY	- RIVAL TURF	- SUPER ALESTE
- CASTELVANIA 4	- STREET FIGHTER II	- SUPER ADV. ISLAND
- LEMMINGS	- SIM CITY	- TORTUE NINJA 4
- PILOT WINGS	- SMATCH TV	- ZELDA 3 ...

#### SEGA

**GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)**

GAMEGEAR avec COLUMNS\*

695 F

**MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)**

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC

695 F

Exemple de prix :

ALTERNED BEAST	99 F	MOONWALKER	199 F
SONIC	149 F	SPIDERMAN	199 F
CYBERBALL	159 F	FANTASIA	249 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	BUDOKAN	259 F
GOLDEN AXE	199 F	GHOULS'N GHOSTS	259 F

**MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)**

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
HANG ON	96 F	SHINOBI	199 F
RESCUE MISSION	96 F	ULTIMA 4	199 F

**NEC (+ DE 400 JEUX DISPO.)**

(350 HU-CARD - 50 CD ROM)

**NEO-GEO + DE 50 JEUX**

CONSOLE NEUVE ET OCCASION

**ATARI LYNX + DE 50 JEUX**

Avec la CARTE DE FIDELITE,  
vous bénéficiez d'une remise de 10%

### RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

(Nocturne 21 H le mardi)

Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel

BUS : 63.86.87 Parking Maubert

**OUVERT EXCEPTIONNELLEMENT**  
**Les dimanches 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992**  
**Les vendredis 25 Décembre et 1 er Janvier 1993**  
**de 14 H à 18 H**

**SCORE GAMES**  
LA VIDEO-JEU PASSION

**17, rue des Ecoles  
75005 PARIS**

**(1) 43.290.290 +**

**BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES**

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐

CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration : . . . / . . .

Signature.....

\* CONSOLE D'OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles. CONSOLE+ 12/92.

RC : Paris B 385 215 603



## SEGA

Vds SMS + 2 man. + 4 jx (Hang-On, Sonic, Psycho-Fox, World Games) : 550 F. Jérôme TYFEL, 3, allée de Bretagne, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 34.78.60.17.

Vds MS + 9 jx (Rastan + Hangon + WB3 + Ganster Town + Light Phaser + Monopoly + Golf + G.Axe + SHR) px : 1 200 F. Arnaud MICHOU, 145, rue Vauban, 69451 Lyon. Tél. : 78.24.16.16.

Vds SMS + man. + 5 jx : 1 000 F. Arnaud CLECH, 5, chemin de Listry, 29100 Pouldergat. Tél. : 98.74.62.96.

Vds GG + 9 jx + adapt. Sega + Valise de rang. : 2 500 F à déb. Gaël HESKIA, 60, le Castellard, 23, rte de Champagne, 69370 St-Didie Au Mont d'Or. Tél. : 78.35.38.11.

Vds SMS tbe, ss gar., + 8 jx (Sonic, Asterix, Donald...) px : 1 500 F. Philippe LEVY, 81, allée des Mesanges, 01000 Saint-Denis-les-Bourgs. Tél. : 74.21.70.39.

Vds SMS + man. + 9 jx (Asterix, Altered Beast, etc.) : 1 590 F. Aurélien FACHAUX, 3, rue JC Prevert, 629500 Noyelles-Godault. Tél. : 21.20.96.11.

Vds SMS + 9 jx + man. + joy (Running Battle, Back to the futur...) : 1 700 F. Guillaume EUEN, 10, av. de Prat Er Mor, 56600 Lanester. Tél. : 97.81.08.72.

Vds Sega + 8 jx. Nicolas DENIS. Tél. : (16-1) 30.36.83.94.

Vds SMS + 6 jx (Tennis, Ace Rocky, Wonderboy, Sonic, Olympic Gold, Mickey). Jonathan VANNER, 8, allée des Mouettes, 54220 Malzeville. Tél. : 83.20.72.71.

Vds SMS + 9 jx : 1 450 F. Tennis, Soccer, F.Zéro, R.Type, Addams family : 250 F. GG + 7 jx : 1 350 F. Olivier ou Laurent HUGNY. Tél. : (16-1) 39.65.68.35.

Vds GG + adapt. + Master Gear + 5 jx (Wonder Boy, Sonic, etc.) : 1 490 F. Djengo RASOLOMALA, 23, place de Champagne, 95310 Saint Ouen L'Aumône. Tél. : (16-1) 30.37.77.76.

Vds 2 jx SMS. After Burner, Golden Axe : 12 F pce ou 200 F les 2. Frédéric DUSSAUZE, 71, av. de Ceinture, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.02.16.

Vds SMS II (ss gar.) + Alex Kid + Ninja + Cloud Master + Rastan : 750 F. Chantal POUVREAU, 4, rue Lamartine, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.10.53.

Vds SMS 2 + 2 jx. Sonic et Alex Kid. Tbe ss gar. px : 450 F. Luc JOUILLAT. Tél. : 54.44.31.17.

Vds MS II + 5 jx (Donald, Duck, Strider, Akex Kid, Moonwalker, Basket) : 1 100 F. Jean-Christophe GOSSA, 2, rue Scallero, 06300 Nice. Tél. : 93.56.52.33.

Vds GG + Sonic + Donald + Monaco + Psycho World. Px : 1 200 F. Frédéric PECH, 18, allée Mozart, 95370 Montigny. Tél. : (16-1) 34.50.63.58.

Vds jx Heroes of the Lance. Ultima IV 150 F pce. Christophe MILLEY, 36, rue Ernest Manchon, 14000 Caen. Tél. : 31.83.64.80.

Vds MS + 3 jx (Sonic, Wonderboy, Psychofox) : 800 F à déb. Romaric LAURETTE, 65, av. Simone Signoret, 9549 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.09.11.

Vds SMS + 2 man. + 19 jx. Asterix, Mickey, etc. : 2 800 F. Philippe GONCALVES, 22, chemin des Grandes Nœues Fontaines, 18100 Vierzonn. Tél. : 48.71.35.77.

Vds jx MS. Cédric NIEBONIEWSKI, 51, rue de Verdun, 62950 Noyelle-Godault.

Vds MS 2 + 2 jx (W.Boy 2 et Ghoul's'n Ghosts). Px : 650 F. Frédéric MARYNIAK, 10, rue Verte, 62560 Ecourt-St-Quentin. Tél. : 21.48.33.74.

Vds 6 jx SMS (World Cup, Soccer, Shinobi, Dragon...) 150 F pce. François DUCORNEY, 3, rue Victor Brochart, 59890 Quesnoy sur Deule. Tél. : 20.78.95.42.

Vds SMS + R.Type + After Burner + California Games : 690 F. Amelie DUDZIAK, 7, cours des Closés, 21410 Fleurey-sur-Ouche. Tél. : 80.33.62.84.

Vds SMS + 2 man. : 300 F. 30 jx (200 F pce) + pist. : 400 F avec Rambo 3. Stéphane LEMIEUX, 19, rue Apollinaire, 76310 Sainte Adresse. Tél. : 35.46.02.02.

Vds MS + 11 jx (Italia 90, Shinobi, Bomber Raid) : 1 500 F. 1 550 F avec Monaco GP. Thomas WEBER-PERREARD, Route D'Yport, 76400 Fécamp. Tél. : 35.27.45.25.

Vds SMS + 5 jx (Alex Kid...) : 1 000 F. Guillaume SEBASTIEN, 5, allée du Gas de Sonis, 28000 Chartre.

Vds SMS 2 + man. + 4 jx (Sonic, Rastan, etc.) ss gar. : 700 F. David BESSET, La Chanas Laveyron, 26240 Saint-Vallier. Tél. : 75.23.21.95.

Vds jx MS : Cyborg, Hunter, Miracle, Warriors, Wonder Boy, Trois Bonanza Bross : 250 F pce. Eric LIEBERT, 3, rue du Doc. Alb Calmette, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.19.37.

Vds SMS + 2 man. + Light Phaser + 16 jx (Asterix, Mickey, Indy...) Px : 2 500 F. Christophe NEAU, 137, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.09.93.

Vds MS1 + 2 man. + Alex Kid + 5 jx : 1 000 F. Jérôme DESPRAT, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.02.18.81.

Vds SMS : 1 000 F. + pist. + 8 jx. Sonic, Rastan, etc. + 3 man. Thomas LELONG, 6/11, rue de Cascagne, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.02.73.

Vds jx SMS et Nes 150 à 200 F. Christophe PARIS, place de la Croix des Mèches, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.52.74.42.

Vds SMS + 9 jx : Sonic, Spiderman, Tennis, Ace... Sylvain DUTILH, Le Bas-Visneau, 44390 Petit-Mars. Tél. : 40.72.78.57.

Vds MS : 300 F. + 10 jx (Mercs, Wonder Boy2, Thunder Blade, Keiseidem, Moonwalker) 70 à 300 F. Stéphane MORIN, 86, rue du Maréchal Leclerc, 72330 Cerans-Foulletourte. Tél. : 43.87.23.79.

Vds Out Run 150 F. Fire Forget II : 150 F. Capitain Sylver : 80 F. Ninja : 50 F. Commando : 80 F. Karl MOREL, 110, voie Verte, 27100 Val de Reuil. Tél. : 32.59.96.05.

Vds SMS 2 + 2 man. + Asterix, Sonic, S.Koff, G.P., Eswat, A.Kidd, px : 1 490 F. Xavier CHAPUIS, 53 bis, rte de Mathay, 25420 Voujeaucourt. Tél. : 81.98.47.48.

Vds SMS + 2 man. + 8 jx : 1 820 F. Maximilien PRINGAULT, rue Gustave Flobert, 27670 Saint-Ouen-du-Tilleul. Tél. : 35.87.13.75.

Vds MS + 2 jx : Alex Kidd, Sagaia (Shoot them up) px : 400 F. Norbert MAISONNEUVE, 46160 Carayac. Tél. : 65.40.67.06.

Vds 17 jx SMS : 1 500 F ou 150 F pce. Alain GOLDSCHILD, 50, rue Bouret, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.53.83.

Vds SMS + 3 jx + 2 man. + peritel : 650 F. Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.

Vds jx MS : Rastan The Ninja, F16, Fighter, DDragon : 1 020 F ou 255 F pce. Philippe PIERRE, 1, rue Poincaré, 57370 Phalsbourg. Tél. : 87.24.25.28.

Vds SMS + 9 jx (Sonic, Asterix, Donald) : 2 000 F à déb. Kevin VALLADEAU, 6, rue Faidherbe, 93760 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.85.55.

Vds SMS + E.Swat + Kenseide + Wonderboy + Alex Kidd + man. : 500 F. Alexandre BELIER, 21, rue de la Chenée, 77510 Sablonnières. Tél. : (16-1) 64.04.92.60.

Vds MSII + 5 jx : 1 300 F. Aymeric POTIER, 3, rue d'Amiens, 60360 Crevecœur-le-Grand. Tél. : 44.46.98.69.

Vds SMS + Alex Kidd + 1 man. : 300 F. + 3 jx (S.Kick Off, Danan, Vigilante). 150 F pce. Gilles VIEIRA, 60, rue Samatan, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.38.68.

Vds jx Sega à 100. Shinobi, Columns, Wonderboy, R.Type, D.Dragon, Fantasy Star... David MOUREU, 13, av. des Fauvettes, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.07.15.05.

Vds GG + 5 jx (Shinobi, Chase HQ). Vds SMS + 7 jx. Sébastien MILLET, 6, rue Aristode Briand, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 48.85.55.81.

Vds Nes + 1 jeu. Vds SMS + 1 jeu. Florian TABOT, 8, rue du Bas Martreau, 49190 Rochefort-sur-Loire. Tél. : 41.78.75.81.

Vds MSM 2, ss gar. + 4 jx (Donald Duck) + man. : 750 F. TBE. Cyrille BERNARD, 43, rue Léon Jouhaux, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.45.64.

Vds SMS + 5 jx + joy : 500 F. Emmanuel ANIEL, 34, av. des Cottages, 92340 Bourg la Reine. Tél. : (16-1) 43.50.06.45.

Vds SMS 2 + 2 pad + Joys + 10 jx (Sonic, Shinobi, Golden Axe, Warrior...) 1 290 F. ou éch. MD. Sacha VOJODIC, 3, rue Fouquet, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.80.25.

Vds SMS + 4 jx 850 F à déb. Stéphane JAMOT, 6, av. Salengro Roger, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.00.06.

Vds SMS + 12 jx + 2 man. tbe : 1 600 F. ss gar. Joël JEANTON, 8, allée Louis Grampa, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.54.22.

Vds MS 2 + 7 jx + pad : 900 F. Julien MUNOZ-GOMEZ, 21, rue de la Couture Du Moulin, 94320 Thias. Tél. : (16-1) 46.87.40.92.

Vds SMS 2 + 6 jx + man. (Stic et Mickey, Shinobi, Cyber). Px : 1 450 F. Lenaïc DEQUIN, 4, rue Edouard Herriot, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.81.78.58.

Vds SMS 2 tbe ss gar. + 11 jx (Donald, Mickey, Asterix) : 1 190 F. Vanessa DAMAY, 3 bis, allée du Québec, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.33.96.

Vds SMS + 12 jx (Sonic, Mickey, D.Dragon, Shinobi...) + pist. K7 de 3 jx : 1 800 F. Cyril MECHY, 9, rue Kellermann, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.95.69.

Vds SMS 2 + jx : Spiderman, Shinobi, Sonic. Px : 700 F. Danielle HUGUET, 12, allée des Genets, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.22.87.

Vds SMS tbe + jx + 2 man. + controls + rapid fire : 850 F. Guillaume DANAYS, 1, rue des Templiers, 51100 Reims. Tél. : 26.88.51.95.

Vds SMS + 5 jx + 2 man. : 85 F. Marie LABENNE, 13, place des Vignes, 86440 Migné-Auxances. Tél. : 49.54.45.10.

Vds SMS 2 + 3 jx : Super Monaco... 1 000 F. Sébastien CAZIN, 438, rue de la Marie, 62610 Ardres. Tél. : 21.35.09.94.

Vds ou éch. MS 2 + Sonic + Psycho + Wonderboy 3 + Alex Kid : 1 000 F. ou éch ctre PC Engine. Carine CUELHO, 13, lot. de la Marquese, 33880 Saint-Caprais de Bordeaux. Tél. : 56.21.35.48.

Vds SMS + 2 jx (Altered Beast, Hang On) + 2 man. + 1 speed King 400 F tbe. Régis PASQUIER, 19, chemin de Montfort, 78770 Thoiry. Tél. : (16-1) 34.87.44.37.

Vds SMS 2 + jeu + man. : 500 F. Nicolas NALBANTI, 176, rue Principale, 67920 Sunphouse.

Vds SMS + 2 man. + 6 jx tbe 700 à 800 F ou éch. ctre GG + 1 jeu minimum. Nicolas PAIN, 1, domaine de Chabrière, 26380 Peyrins. Tél. : 75.05.96.27.

Vds SMS2 + 2 jx (Alex Kid, Sonic) tbe. : 400 F. Guillaume PLISSON, 79, rue de la Convention, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.15.

Vds 5 jx : Mickey, D.Dragon, Shinobi, Zillion, Space Harrier : 500 F. Michel GINIES, 18, av. Maurice, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.70.15.

Vds SMS + 6 jx + pist. (R.Type, Rocky, Great Basketball, etc.) : 1 000 F. Régis HIVERT, Chemin Durandal, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.56.80.

Vds jx : Asterix, Shinobi, Ghostbuster, Wonder in Monster Chopli, S.Monaco GP, etc. : 150 à 325 F. Benjamin GENTY, 123, av. Zennatti, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.08.56.

Vds SMS 2 + 6 jx (Mercs, Golden Axe, R.Type, Rastan, D.Hawk, Hang On) + 1 joy : 1 300 F. Cyrille GELINEAU, 2, rue de la Vallée, 53240 Saint-Jean-sur-Mayenne. Tél. : 43.01.12.86.

Vds SMS + 9 jx + man. Quickshot : 750 F. Daniel KYGIA, 65, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.55.76.

Vds SMS 2 + Alex Kidd : 30 F. Stéphane TEMAN. Tél. : 76.62.90.49.

Vds SMS + man. + 7 jx (Populous, Mickey, Ultima IV) : 1 300 F. Yoann PREVERT, 25, rue Eugène Delacroix, 44570 Trignac. Tél. : 40.90.47.63.

Vds Bank Panic, D.Dragon, S.Tennis, Shinobi, Sonic : 780 F. Jérôme FELIX, 86, rue Chante Coucou, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.57.00.89.

Vds GG + Transfo + 4 jx ss gar. : 1 000 F. Arnaud TROCHU, 13, allée des Jonquilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.

Vds 5 jx MS 250 F pce ou le tt : 1 000 F. Antonio DILONARDO, 81, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.58.05.

Vds MS 2 + 3 jx (Asterix, Sonic, Donald Duck) tbe : 1 200 F. Jimmy QUENTIN, 145, rue de Touzouville, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.44.77.

Vds SMS + 2 man. + 4 jx : Alex Kid, Thunder Blade, California Games, Fantasy Zone. Noël CANTE, 7, rue du Languedoc, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.98.36.

Vds SMS + 1 man. + Moonwalker + Enduro Racer + Alex Kid : 600 F. Julien THUEL, 33, rue de Levens, Le Massena, 06000 Nice. Tél. : 93.92.24.45.

Vds SMS + 8 jx (Spiderman, Time Soldiers, Rampage...) 1 300 F ou jeu de 130 à 200 F. Nicolas MONTLEVIER, LLe Shangri-la, 23, rue Heroët, 04000 Digne. Tél. : 92.32.38.22.

Vds SMS 2 + 3 jx. Mickey + Sonic + Alex Kid : 500 F. Michaël GAUTIER, 61, rue des Chênes, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.73.32.

Vds sur Master Strider, World Cup Italia 90 ou éch. ctre jx S.Nintendo. Mathias THILMONT, 14340 Cambremer. Tél. : 31.32.21.44.

Vds SMS 2 + 3 jx (Shinobi, S.Monaco GP, Alex Kid) peu servi : 750 F. Emmanuel POTTIER, 10, rue du Côteau, 35830 Betton. Tél. : 99.55.85.29.

Vds 2 jx SMS, Moonwalker et World Soccer : 150 F pce. Cédric TRUBERT, La Pingerais Mouazé, 35250 St-Aubin-D'Aubigné. Tél. : 99.55.65.30.

Vds SMS 2 + 2 man. + 1 jeu : TXPE, px : 650 F. Sébastien PROPERZI, 26, rue de Veroun, 54220 Malzeville. Tél. : 83.20.03.78.

Vds MS + 7 jx + man. : 990 F. Fernando COSTA, 3, rue Magenta, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.67.33.

Vds SMS 2 + 3 jx + 2 man. : 650 F. Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.

Vds jx SMS Américain Baseball, D.Dragon, Out Run, Europa : 200 F. Willy FRABLOUT, 4, rue des Bouessières, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.78.05.20.

Vds SMS + 2 man. + Sonic + Great Football + Alex Kid : 750 F. Benoît MINIOU, 311, cité Enri-lise, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.20.54.

Vds SMS + 15 jx (Mickey, Shinobi, Rastan, Golden Axe etc. + 4 man. : 1 200 F. René LEVY, 68, rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.19.49.

Vds SMS 2 + 6 jx + 3 man. : 700 F. Ss gar. Grégory BEGUE, 13, rue de Linselles, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.73.27.

Vds SMS + 7 jx (WonderBoy 2, 3...) : 800 F. Nelson PARENT, 60, av. Charles Vidau, 84300 Cavailon. Tél. : 90.71.27.02.

Vds MS Sonic, Altered Beast, Moonwalker, Shinobi, Opération Wolf, Autofire, Pist. Julien MAR-CHADIER, 40, rue de la Chaudière, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.15.68.

Vds jx Sega Out Run : 150 F. Shinobi : 150 F. Rocky : 100 F. Transbot : 50 F. David BARADUC, 14, rue Paul Melbronner, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.69.18.

Vds SMS II + Wonderboy 3 : 600 F. ou 275 F le jeu. Christian JOUGLEUX, 43, rue Louis Maury, 55100 Verdun. Tél. : 29.83.92.06.

Vds 3 jx SMS : 300 F + man. + Transac MD : 600 F. Samir BENBELKACEM, 9, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.25.03.

Vds SMS + 2 jx : 500 F. Emmanuel THIBAUD, Beycheville, 3324 St-André-de-Gubzac. Tél. : 57.43.34.28.

Vds jx SMS : 200 F. Wonderboy 3, Moonwalker, Psychofox, Wonderboy 2, etc. Vincent GAIL-LARD, 31, av. de Strasbourg, 57070 Metz. Tél. : 87.74.10.95.

Vds SMS + 18 jx + pist. + 3 joy : 2 000 F. Jx sép. : 100 F pce. Bruno CAPPABIANCA, 39, rue Georges Sandre, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.86.04.

Vds SMS tbe + 17 jx + 2 man. + pist. : 1 800 F. Aurélien CARBONNEAU, 8, rue Ingre Castenet, 31320. Tél. : 61.27.23.08.

Vds SMS + 6 jx : 2 200 F. Emmanuel CHERON, 5, Grande Rue, 002640 Tugny et Pont. Tél. : 23.09.90.44.

Vds SMS + 16 jx. Moonwalker, Mickey, Asterix, World Cup, Divers Sports + 4 man. : 2 300 F. Michel VARELA, 28, rue Général Perrie, 38100 Grenoble. Tél. : 76.85.22.95.

Vds SMS + Light Phaser + 2 man. + 16 jx : 2 000 F. Maxime LAMBERT, 36, rue des Arts, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.01.89.

Vds SMS + 2 joys + 8 jx : 1 350 F. Christophe BASTE, 15, av. de Bonneville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.74.27.

Vds SMS + 7 jx + 2 man. : 1 200 F. Matthieu KOZAK, 101, Les Bois du Cerf, 91450 Etolles. Tél. : (16-1) 60.75.06.58.

Vds SMS + 11 jx (Asterix, Donald, Mickey, Moonwalker) : 2 000 F. Arnaud FOULON, 1, lot. Combes, Route de Gignac, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.71.87.

Vds MS + 5 jx (Asterix...) : 700 F. Nicolas TOR-NATI, 4, rue Georges Bidault, 13700 Mari-ganne. Tél. : 42.09.15.38.

Vds SMS II + Mickey, Castle., Donald, Wonderboy 1, + 1 jeu gratuit : 700 F. Mikaël CREMADES, Les Genevriers, Parc St-Vincent, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.88.47.

Vds SMS II (ss gar.) + 4 jx. Alex Kid, Ninja, Cloudmaster, Rastan : 750 F. Christophe POU-VREAU, 4, rue Lamartine, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.10.53.

## GAME BOY

Vds jeu GB 125 F pce. Side Pocket et Fargoyle's Quest. Yohann GLACET, 9, rue du Maréchal Leclerc, 62300 Lens. Tél. : 21.28.20.22.

Vds GB + jx. Vds jx GG et Nec. Px à déb. Vds C64. Johan BARBIER, Le Cypres, Les Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.

Vds Bble Bble : 150 F. Bte et notice + code ou éch. ctre Adam's Family. Ach. Dick Tracy. Jérôme ANDANSON, 4, imp. Bellevue, 38550 Saint-Maurice l'Exil. Tél. : 74.86.13.24.

Vds R-Type : 125 F. ou éch. ctre Navy Seals. Yannick GOUELLO, 9, rue des Dozols, 06321 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.47.76.61.

Vds GB tbe + Tetris + Marioland + Kwirk : 600 F. à déb. Franck HABIAN, 93, av. Montes-quieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.00.01.

Vds jx GB Dragon et Tetris 150 F. Vds Amstrad, éch. jx No exist et After Berner. Hakim BEL-KACEM, 6, rue Maurice Ravel, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.14.42.

Vds GB, Tbe + 11 jx : Dragon II, Light Boy : 1 5000 F. Xavier FRANCOIS, 94, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.29.81.



Vds GB + 13 jx + mal. + loupe + adapt. sect. + Kit nett.: 150 F. Franck TOQUE, 3, rue de Bresse, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.40.24.28.

Vds 7 jx GB Dragon's Lair.... 130 à 150 F ou éch. Nicolas SAPAY, Lot. Bonséjour, 42510 Bus-sières. Tél.: 77.27.35.15.

Vds GB + 11 jx (Castel., Gremling II, R-Type...) px: 1 600 F. Sébastien DELACHAPPELLE, 318, rue Dorée Rnquerolles, 60600 Agnetz. Tél.: (16-1) 44.78.37.68.

Vds GB + 7 jx (Mario, Batman, Bbble Ghost...) + batterie + Light Boy + bte port.: 2 000 F. Emille QUEROU, 2, rue du Vally, 22200 Guingamp. Tél.: 96.43.83.85.

Vds GB + 6 jx: 850 F. Vte jx sép.: 180 F pce. Sébastien CLEMENT, 20, rue du Maréchal Leclerc, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél.: 35.77.53.93.

Vds ou éch. Zoids: 80 F, Gargoyles Quest: 120 F. Damien VAN ROBAYS, av., des Brullières, 84360 Merindol. Tél.: 90.72.84.38.

Vds GB + 3 jx (Tetris, Opération C, Gremlins 2): 500 F. à déb. Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean Baptiste Champeval, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 42.07.46.04.

Light Boy: 150 F + 3 jx. Tetris: 100 F. Tennis: 150 F. S.Mario: 150 F. Le tt: 450 F. Christophe VALLE, 26, rue Henri Barbusse, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 39.61.07.86.

Vds GB tbe + Motocross Maniacs + Batman + Tetris: 600 F. Andranik DEDEYAN, 87, rue Jardin des Violettes, 34070 Montpellier. Tél.: 67.92.15.77.

Vds GB + 9 jx + sacoche: 1 100 F ou éch. ctre S.Nes + Mario 4. Nicolas KOENIG, 27, rue de l'Ecole, 68790 Morschwiller. Tél.: 89.32.21.70.

Vds ou éch. jx GB: D. Tales, D.Dragon II, M.Mad, Garg., F.Fant Adv., Foot Int.: 150 F. Jean-Benoît MOREAU, 81, rue de la Scellerie, 37000 Tours. Tél.: 47.64.90.65.

Vds sur GB Megaman 2, Duck Tales: 150 F. R-Type, Mario: 130 F. Benjamin MACIAS, 99, av. Marceau, 93700 Drancy. Tél.: (16-1) 48.32.56.21.

Vds jx: Mario, Duck Tales, Golf, Tennis ou Tortues de 149 à 165 F. Sébastien PICARD, 49, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 47.05.44.58.

Ech. 6 jx GB ctre F.Zero ou vds 120 F le jeu. Nicolas TEIL, 5, rue Charles Pegux, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 48.99.12.25.

Vds jx GB Robocop, BBunny, Gargoyles Quest: 125 F pce. Christophe BOURGEIX, 9, rue Michel Ange, 94380 Bonneville-sur-Marne.

Vds GB + Batman, Soccer, Tetris, D.Dragon, Fortified-Zone: 600 F. Laurent CHRISTOUX, 114, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.33.22.07.

Vds GB + câble Link + écout. + Tetris + Mario + Foot Int. + Banane: 750 F. Elie BARZILAI, 5 bis, chem. des Beaumonts, 94440 Villecresnes. Tél.: (16-1) 45.99.39.87.

Vds GB + 10 jx: 1 290 F. à déb. ou éch. ctre S.Nintendo + Mario 4. Nicolas ANDRE, 59, rue de l'Abbé Glatz, 92270 Bois-Colombes. Tél.: (16-1) 47.85.11.61.

Vds GB + Tetris + Light Boy: 460 F. Vds 6 jx 100 F pce ou le tt: 1 000 F. Frédéric BACH, 23, rue des Hortensias, 91540 Mennecy. Tél.: (16-1) 64.99.78.48.

Vds jx GB tbe de 100 à 150 F. Ronald DUCHENE, 1, Plants Bruns, 95000 Cergy-Pontoise. Tél.: (16-1) 30.73.89.97.

Vds jx GB: Nemesis 160 F. Batman 180 F. Megaman 185 F. Gremlins 190 F. Tortues 190 F. Julien GUPIEL, 6, rue Claude Delvincourt, 95200 Sarcelles. Tél.: (16-1) 39.94.01.20.

Vds GB + loupe + 8 jx + banane px: 1 900 F. Chasse HQ, Boulder Dash, Paperboy... Nicolas THIEBAUD, 6, rue du Bras d'Or, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél.: (16-1) 44.49.17.69.

Vds GB + 8 jx + bte rang. + câble + loupe + écout. px: 1 500 F. Emmanuel BROCHE. Tél.: 76.44.36.57.

Vds ou éch. THNT ou B.Bunny de 150 à 200 F. Arnaud HOUARD, 64, rue Louis Braille, 77100 Meaux. Tél.: (16-1) 64.34.43.50.

Vds GB + 5 jx (Dble D.2, Batman) + écout. + câble Link tbe.: 990 F. Yannick HOAREAU, 21, rue du Saule, 93210 La Farlède. Tél.: 94.33.08.28.

Vds 5 jx Castl., Tennis, Robocop, Mario, Tetris: 1 300 F Tbe. Matthieu SCANO, 2, cours de la Ferme, 94460 Valenton. Tél.: (16-1) 43.89.59.61.

Vds jx GB (Nemesis, R-Type, ChessMaster...) de 100 à 150 F. Yann MORELLON, Les Charavelles, Bat. J, 38200 Vienne. Tél.: 74.85.62.95.

Vds GB + 5 jx Batman, Tetris, Terminator 2, Spiderman + Bloc Chargeur: 1 440 F. Rodolphe GUERNE, 6, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél.: 78.72.56.45.

Vds jx GB: BBunny, R.Type, Castle., Duck Tales, Mario, Gargoyles Quest: 100 F pce. Sophie GIRARD, 19, rue de la Salle, 44220 Couëron. Tél.: 40.86.06.93.

Vds GB + Tetris + câble Lynk + écout. + sacoche + secteur universel: 600 F. Michel MONTAGNE, 4, rue Louis Mercier, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 40.92.86.98.

Vds GB + 4 jx (Mario, Batman, Carry): 800 F ou vte sép. 150 F pce. Nicolas DERDERIAN, 19, av. des Sansonnets, 13103 St-Etienne-du-Grès. Tél.: 90.49.05.39.

Vds GB + 3 jx: 600 F ou éch. ctre St.Fighter jap ou américain. Cyril GATTI, 14, rue Robert Legros, 93100 Montreuil. Tél.: (16-1) 48.58.81.45.

Vds jx GB: Mickey's Dang., Tortues, S.Mario, Spiderman, Tetris: 120 à 150 F pce. David KHAU, 15-17, rue Henri Ribière, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.01.44.24.

Vds GB + 10 K7 + Game Light: 1 900 F. Laurent AMOSSO MATTEA, 7, rue du Général Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél.: (16-1) 48.23.50.43.

Vds T2 sur GB: 2 000 F. Burai Fighter: 120 F. Dragon: 120 F. Christian JOUGLEUX, 43, rue Louis Maury, 55100 Vedun. Tél.: 29.83.92.06.

Vds GB + 6 jx (Tetris, Mario, Robocop, Dragon, Tennis, Qix) px: 800 F. Sébastien COCHERY, 53, rue de Frazé, 28160 Brou. Tél.: 37.47.83.99.

Vds GB + Game Light + 5 jx (Mega 2, Adv. Island...) : 1 000 F. Laurent ROMANO, Allée Maca, 06320 Cap d'Ail. Tél.: 93.78.34.34.

Vds 27 jx GB: 1 200 F. Jérôme PEYRON, 29, rue d'Avron, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 40.09.70.22.

Vds Bble Gost sur GB: 200 F. Amandine THIEL, 14, chemin des Pommiers, 57560 Abreschviller. Tél.: 87.03.75.02.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Duck Tales, Robocop, Superman, Mario) + câble. Bertrand KUAN, 4, rue des Chénets, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: (16-1) 30.61.58.17.

Vds GB + 3 jx (Castle., Tetris, World Cup, Light Boy): 700 F. Sébastien K'OULE, Livouy, 35600 Sainte-Marie de Redon. Tél.: 99.72.65.60.

Vds GB neuve + 2 jx Super Kick'Off et B.Bunny.: 800 F. Rémi FAURE, 40, av. Fontenaille, 13100 Aix. Tél.: 42.21.19.09.

Vds jx GB: Duck Tales, D.Dragon, World Cup: 120 F pce. 350 F les 3. Loïc CHEVEREAU, 10, rue d'Alsace, 18390 St-Germain-du-Puy. Tél.: 48.30.64.99.

Vds 2 jx GB (Mario, Gremlins 2) 150 F pce. Cher. S.Nintendo ou SFC + 1 ou 2 jx. Gaël PIETTE, 9, rue Nelson Mandela, 51100 Reims. Tél.: 26.36.62.38.

Vds GB + 2 jx Tetris, B.Bunny: 7500 F. + câble pour 2 GameBoy (pas d'écout.) Vishal BAURURH, 4, rue Rabelais, 93140 Bondy Nord. Tél.: (16-1) 48.49.55.54.

Vds GB + 3 jx + loupe éclair.: 700 F. Stéphane COULON, 15, rue Auguste Comte, 697800 Nions. Tél.: 78.20.27.68.

Vds GB + 7 jx (Batman, Mario, Spiderman, Tennis...) + batterie: 1 700 F. Jean-Fabrice AST, 27 bis, rue Charles Allemand, 25400 Audincourt. Tél.: 81.30.30.04.

Vds GB + 6 jx + Case Boy + Lynx + 3 jx + adapt.: 1 800 F. Alexis FRADET, 33, rue Etouppée, 76000 Rouen. Tél.: 35.07.14.50.

Vds GB + Tetris + écout. + câble Link + Mario + ss gar.: 500 F. Lionel BAMBOCHE, 20, av. de Rueil, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.24.20.87.

Vds jx GB: 120 à 150 F. GG: 150 F. Jx Nes: 150 à 250 F. Jx SMS: 120 à 250 F. Jérémy MASTROIANNI, Imp. Sylvestre, 1, parc des Chutes Lavie, 13013 Marseille. Tél.: 91.06.21.72.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Rescue Princess, Gargoyles, Duck Tales). Px: 900 F. Alexandre LOISEAU, 19, rue Ronsard, 37110 Château-Renault. Tél.: 47.29.63.97.

Vds GB + 7 jx (Mario, Hook, Dragon) + loupe + transfo. Le tt: 900 F. Ludovic PATOUT, 15, rue Sigisbert Adam, 54000 Nancy. Tél.: 83.32.83.02.

Vds GB + 3 jx: 800 F. Jx Nes. Jean-François CAPIROU, 1, rue des Cordeliers, 12100 Millau. Tél.: 65.60.89.61.



51, chemin de l'Altenberg - Tél: 88-08-52-85  
67140 BARR

## Game Boy

Aerostar.....	230
Altered Space.....	240
Caesar's Palace.....	240
Chessmaster.....	250
Choplifter II.....	230
Dragon's Lair: The Legend.....	240
F1 Race.....	240
Gauntlet II.....	230
Golf.....	190
Prince of Persia.....	250
Super Mario Land.....	210
Tecmo Bowl.....	240
Teenage Mutant Ninja Turtles.....	260
Terminator 2.....	250
The Hunt for Red October.....	230

## Megadrive

Block out.....	250
Bull vs Lakers.....	400
Centurion Defender of Rome.....	440
Chuck Rock.....	410
Desert Strike.....	380
F-22 Interceptor.....	380
John Madden Football'92.....	380
Klax.....	280
Mercs.....	300
Road Rash.....	350
Robocop.....	450
Sonic the Hedgehog.....	410
The Faery Tale Adventure.....	450
Warsong.....	410
Wonderboy V.....	420

## Super Nintendo E.S.

Axelay.....	450
F-Zero.....	440
Krusty's Super Fun House.....	440
Lagoon.....	460
Lemmings.....	440
Phalanx.....	440
Pilotwings.....	440
Populous.....	340
Prince of Persia.....	450
Sim City.....	420
Street Fighter II.....	570
Super Off-Road.....	430
Super Tennis.....	420
The Addams Family.....	460
Thunder Spirit.....	440

## Master-System

Alex Kid.....	350
Bubble-Bobble.....	350
Dragon Crystal.....	350
Galaxy Force.....	350
Mickey Mouse.....	370
Operation Wolf.....	350
Pac-Mania.....	370
Populous.....	350
Psycho Fox.....	350
Sega Chess.....	370
Shinobi.....	370
Speedball 2.....	320
Super Kick Off.....	370
Super Monaco GP.....	370
Ultima IV.....	370

Pour d'autres titres, n'hésitez pas à nous consulter au 88-08-52-85.

Pour commander, découpez ce bon et renvoyez-le accompagné de votre règlement à SCROLLING

- 51, chemin de l'Altenberg - 67140 BARR - ou téléphonez au : 88 - 08 - 52 - 85.

Nom-Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Téléphone : .....

Titres : .....

..... Total : .....

- Lynx ☐ Game Gear ☐ Game Boy ☐ Frais de Port: Normal 20 F ☐

- Master-System ☐ Mégadrive ☐ Colissimo 25 F ☐

- Super Nintendo E.S. ☐ Nintendo E.S. ☐ Contre-Remboursement 26 F ☐

- Néo-Géo ☐ PC Engine ☐ PC Engine-CDROM ☐ Super-CDROM ☐

Total à payer : \_\_\_\_\_

Paiement par : Chèque ☐ Mandat-lettre ☐

Carte-bleue ☐ N° : ..... Signature : .....

Date d'expiration : ...../...../.....

☐ Je désire recevoir votre catalogue



# petites annonces

Vds GB compl. Tbe + sacoche + poster : 460 F. Sylvain SEBILLO, 17, allée des Primevères, 44600 St Nazaire. Tél. : 40.70.11.70.

Vds ou éch. GB + 15 jx (Qix, Robocop, Solstriker, B.B et C.) 2 500 F ou éch. ctre MD + jx. Frédéric ALOSSERIE, 12, rue Grand Gosier, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.01.17.

Vds jx GB : Box. + Spiderman : 200 F ou éch. ctre R.Type, Nemesis, Buraifight... Faire offre. Jérôme SEITZ, 13, rue de la Ferme de Beillet, 40000 Mont de Marsan. Tél. : 58.75.08.93.

Vds GB + 25 jx (Tetris, Radar Mission) + sacoche tbe px : 500 F. Guillaume GERBAUD, 28, rue Clavel, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.84.36.

Vds jx GB (Tortues, S.Mario) tbe : 200 F pce. Bastien VENEL, 1, rue St Eloi, 77870 Vilaine-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.96.27.

Vds GB compl. + Nemesis + Castle. + Tetris ss gar. : 700 F. Christophe BASTOS, 5, av. Maurice DORMANN, 91590 La Ferté-Alais. Tél. : (16-1) 64.57.40.14.

Vds GB + 8 jx tbe : 1 500 F. Guillaume MOSER, 26, rue Crillon, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.18.75.

Vds GB tbe + 12 jx : SML, Kick Off, Side Pocket ou éch. jx GG : 1 500 F. Victor DE MELO, 25, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.50.79.

Vds 2 jx GB TMHT, Robocop : 90 F pce. Alain VAGNER, 19, rue de Macquenon, 57110 Yutz. Tél. : 82.51.19.69.

Vds jx sur GB (Mario, Tennis, Pinball, Batman, Gargoyles) de 100 à 150 F. Guillaume ROYER, 6, rue Pasteur, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.02.50.

Vds jx GB : Duck Tales 150 F. Revenge of the Gator 150 F. Forteres 100 F. Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.

Vds Duck Tales, Chasse HQ 145 F pce ou éch. ctre jx MS. Jérôme GUILLAUME, 13, rue Barbes, 11000 Carcassonne.

Vds GB tbe + 3 jx Tetris, Buraï Fighter, Deluxe, Gargoyles Quest : 850 F. Jean-Christophe MUNDA, Le Gros Noyer, 714, route d'Annecy, 74600 Quintal. Tél. : 50.46.73.33.

Vds GB + Tetris + Spiderman + Mario + B.Bunny + Nemesis + Solar Striker + Lightboy + bte : 1 500 F. Alexandre SASSO, 2 bis, rue de Belfort, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.07.73.

Vds GB + 5 jx (120 F pce) ou éch. ctre GG. Romain CARRENO, 12, imp. Bonnasse, 13012 Marseille. Tél. : 91.49.19.16.

Vds GB + sac + batt. GB + 18 jx (Hook, DD2) tbe : 2 700 F. Cédric DELABARRE, 20, rue Alexandre Ribot, 76000 Rouen. Tél. : 35.61.49.81.

Vds GB compl. + 3 jx (Tetris, S.Mario, Spiderman) : 600 F. Quentin GUERON, 24, rue Frelon, 78460 Choisel. Tél. : (16-1) 30.5.2.23.86.

Vds GB + Tetris + Robocop + Mario + Dragon Lair : 700 F. Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.

Vds GB + écout. + Tetris + câble Link : 400 F. Jamais Servi. Salim BENOTMANE, 241, rue des Champs le Lessart, 25400 Audincourt. Tél. : 81.37.32.30.

Vds GB + 4 jx (S.Tennis, Klax, NBA, Turtles 2) + écout. Px : 750 F. Michel BALTHAZAR, 15, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.40.14.

Vds GB + 5 jx : S.Mario, Simpsons, Blades of Steel + loupe éclair. tbe. Px : 1 200 F. Stéphane RAGUET, 4, bd Perier, 13008 Marseille. Tél. : 91.57.09.12.

Vds GB + Tetris + Mario + R.Type + TMHT + câble Link px : 870 F ou jx à 170 F pce. Karl MARLIOT, 6, esplanade Rémi, 51100 Reims. Tél. : 26.09.40.08.

Vds GB + 8 jx (S.Mario, Tennis, Golf, etc...) Adrien AUMAITRE, 132, av. Therma, 63400 Chamalières. Tél. : 73.36.76.00.

Vds GB + 6 jx (Tetris, Alley Way, Tennis, Simpson, Nemesis, Buraï Fighter) + Game Light : 1 000 F. Adelin SPICO, 8, rue des Labours, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.98.10.08.

Vds jx GB (Gargoyles Quest, RC Pro Am, Simpsons, WWF, Spiderman) : 130 F pce et LightBoy : 100 F. Cédric RUEZ, Bat. Les Charmes, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.85.88.

Vds GB + 3 jx (Hook, Simpsons, Castle.) + Light Master : 800 F ou éch. MS ctre S.Nintendo. Gaël SPILEERS, bat.A3, les Muriers, 13250 St-Chamas. Tél. : 90.50.78.89.

Vds GB seule à 400 F. ou + 8 jx + câble : 550 F à déb. Mohamed TOGOLA, 1, allée Henri Bereson, 77186 Noisiel-le-Lizard. Tél. : 60.06.61.19.

Vds GB tbe + 7 jx (Megaman, Buraifighter, R.Type, etc...) + Game Light + câble : 1 200 F. Nicolas DESVIGNES, 28, parc de la Jonchère, 78380 Bougival. Tél. : (16-1) 30.82.23.38.

Vds jx GB (F1 Race, Forifed Zone, Adventure Island, R.Type, Blod, Duck Tales) de 100 à 200 F. Olivier BERTHELOT, 20, rue Adrienne Bolland, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.15.79.

Vds GB + câble Link + écout. + 4 jx (F1 race, Robocop, etc...) px : 900 F. Grégory CANETTI, 41, lot. Saint-Jean, 13530 A Trets. Tél. : 42.61.34.84.

Vds GB + sacoche + câble + 11 jx : 2 300 F. Anthony BARRAU, 45, rue E.Zola, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.33.99.77.

Vds GB + 5 jx (Batman, Megaman, etc...) + notice, tbe : 900 F. Cyrille FOLLEAU, 12, imp. de Metz, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.25.91.

Vds GB + 6 jx : Dragon, Duck Tales, Gargoy, Robocop, Dick Tracy : 1 200 F. Thomas BRIAND, 2, rue des Gavelais, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.58.96.

Vds jx : Buraï Fighter, Chase HQ, Rolans curse à 200 F le jeu. Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62.

Vds GB + Tetris + Rescue of the Princess : 400 F à déb. Vincent PERRIN, 8, av. René Coty, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.09.12.

Vds GB + Tetris : 400 F. ou 7 jx (Contra, Mario, B.Ble Bble) : 1 100 F. Benoît LAGRENE, 19 bis, rte de Blois, 45130 St Ay. Tél. : 38.88.82.46.

Vds GB + SML + LB : 650 F Jx GG : 150 F. Jx MD : 150 à 200 F. Jx SFC. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.

Vds GB + Tetris + Batman + Motocross maniac, tbe : 700 F. Andranik DEDEYAN, 87, rue Jardin des Violettes, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.15.77.

Vds GB + 8 jx + loupe éclair. : 1 800 F à déb. André CERVANTES, 72, chemin de la Poudrière, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.47.21.

Vds GB + 4 jx (World Cup, Nemesis, Choplifter 2, Skate or Die) + Game Light + sacoche : 1 100 F. Rodolphe FINET, 26, rue Louis Ganne, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.76.10.

Vds jx sur GB (bte + not.) tbe : 99 F pce. (Nemesis, Revenge of the Gator, Gargoyles). Benjamin COURONNE, Chemin de Lalanne, 64450 Arge-los. Tél. : 59.04.86.10.

Vds jx GB et S.Nes franç. et USA à très bon px ou éch. Cédric DELALANDE, 27, Grand Rue, 78610 Auffargis. Tél. : (16-1) 34.84.82.16.

Vds GB + adapt. 4 jx + 9 jx : 1 000 F. Vte sép. Duc HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85.

Vds sur GB Gremlins 2 : 150 F à déb. Stéphane BOUILLANT, 13, rés. du Village, 78930 Guerville. Tél. : (16-1) 30.93.97.38.

Vds 8 jx GB de 120 à 145 F. Arnaud BAUDET, 28, rue Parmentier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.78.84.

Vds GB + sacoche + 7 jx (D.Dragon2, Batman, Marble Madness, F1 Race, S.Mario, etc...) : 1 100 F. Gilbert ITHOROTZ, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.40.45.

Vds GB + écout. + câble... + 3 jx + projection Game Boy : 700 F. Nicolas GAGNER, 14, rue Charles Ferdinand, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.76.75.

Vds jx GB : 150 F pce. Mario, B.Bunny, Robocop, Dble Dragon, Tortues, Forteres, Pierre BORGES, 130, rue des Frères Bonneff, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.80.56.71.

Vds sur GB 15 jx (Kick of, WWF, Mario, SML, Revenge of Gathor, Duck Tales...) 100 F pce. Georges GROUARD, 33, rue Hector Berlioz, 94370 Noisieu. Tél. : (16-1) 45.90.17.31.

Vds 9 jx GB px à déb. Robin SANCHEZ, 30, rue Waldeck Rousseau, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.77.20.

Vds GB + 5 jx : Tetris + Castelv. + R.Type + D.Dragon + Buraï Fighter : 800 F. Patrice PINEL, 2, rue Massol, 34500 Beziers. Tél. : 67.49.23.16.

Vds GB + Link + écout. + 9 jx (Mario, Spiderman, Gargoyles...) Px : 1 200 F. Julien SZAMES, 48, av. de la Motte Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.78.28.

Vds jx GB : F.F. Adventure, Blades of Steel, 4 places parc Asterix, bas px. Christophe GUERIN, 10, imp. des Gaisies, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.

Vds GB + 13 jx + bte : 1 500 F. Guillaume PLANTEVIN, 6, av. Chutes Lavie, 13004 Marseille. Tél. : 91.62.03.92.

Vds GB + 5 jx : 800 F. Olivier CHERUDIN, 13, rue Paul Cézanne, 06560 Valbonne. Tél. : 92.96.07.22.

Vds jx GB (Box. + dynablaster) : 250 F. Nadège MUNIER, 6, rue Jean-Jaurès, 18390 St-Germain-du-Puy. Tél. : 48.70.35.50.

Vds sur GB : Final Fantasy Legende 1, 2 : 200 F. GG Donald : 100 F. Jean-Baptiste CHOLLET, 148, chemin de Beaunant, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.22.50.

## DIVERS

Vds Lynx + jeu : Basketbrawl + sacoche. Px : 700 F. Alan HERBERLE, 17, route de Tours, 36700 Châtillon-sur-Indre. Tél. : 54.38.79.99.

Vds Lynx + 1 jeu : tbe 790 F. Yann BEUZIT, imp. de Rochevigne, 63430 Beauregard Vendon. Tél. : 73.63.55.61.

Vds Lynx + 8 jx (Vicking, Golf, Crystal Mines, Warbird...) + adapt. + sacoche : 1 390 F. Olivier HABERT, 4, imp. Lartigue, 38120 St-Egrève. Tél. : 76.56.12.88.

Vds Lynx + alim. + 5 jx (Zarlor, Slime World, Ninja Gaiden, Toki, Xenophobie...) 1 400 F. Guillaume LEZIE, 48, rue Voltaire, 94190 Ville-neuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.21.52.

Vds Lynx tbe ss gar. + 3 jx. Px : 800 F. Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue St-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.

Vds Lynx + adapt. sect. + 2 jx (California Games, Gate of Zend) + Pare Soleil : 7500 F. Yohann THURA, 87, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.73.47.44.

Vds Lynx II + Pochette de transport + Batman returns + câble comLynx ss gar. : 900 F. Laurent AIACHE, 4, allée du Pont de Madame, 33700 Merignac. Tél. : 56.47.39.92.

Vds jx Lynx (California Games ert Electrocop) : 150 F pce. Sabrina BLOSSIER, 2, av. du 8 mai 1945, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.60.34.

Vds Lynx + 4 jx (Toki, Turbo Sub, Viking Child, Xenophobie) + pochette px : 1 100 F. Jérôme HEURTEL, 6, allée Bachelet, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.69.20.

Vds Lynx + 1 jeu Blue Lighting + adapt. électrique, tbe : 700 F. Miguel SALCEDAS, 61/2, rue Racine, 59116 Houplines. Tél. : 20.77.46.50.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

## Consoles + n°15

### RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS




NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

### MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers



Vds pour Lynx Warbirds : 200 F ou éch. ctre Viking Child ou Toki. Ludovic HABERT, 6, rue André Malraux, 45380 La Chapelle-St-Mesnin. Tél. : 38.43.93.10.

Vds Lynx 2 neuve jamais servie sans jeu. Px : 45 F. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.

Vds Lynx + 5 jx : 800 F. Ech. jx sur Famicom et sur Neo-Geo. Mohamed SID KOTB, 18, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.29.63.

Vds Lynx 2 ss gar. + adapt. sect. + 8 jx (Scrapyard Dog Stun Runner...) px : 1 800 F. Guillaume GOFFIN, 1, allée du Verger, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.51.21.52.

Vds Lynx + adapt. sect. + 6 cart. (Tokyo, Ram-part...) Tbe. Px : 1 400 F. Michel OHAYON, 12, rue Louis Delaporte, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.64.95.23.

Vds Lynx 2 + adapt. + 1 jeu : 900 F ou ctre SFC. Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.

Vds Lynx + Zendocon, Zarlou, Calif. Games, Klax + Sacoche, Pare soleil : 1 000 F. Olivier FILIP-PIGH, 13, rue Messagerie, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45.

Vds Lynx + 5 jx + alim. : 1 100 F. (Slimeworld, Tok, Ninja Gaiden, Xenophobe, Zarlou, Mercenary). Guillaume LEZE, 48, rue Voltaire, 94190 Ville-neuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.21.52.

Vds Lynx + 6 jx (Batman 2, Blue Lightning, Rygar) + adapt. sect. + sac. : 1 100 F. Franz MAUPAS, 1 ter, av. Foch, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.34.17. (ap. 18 h).

Vds Lynx + adapt. sect. + 4 jx (Hard Drivin, N.Gaiden...) px : 1 000 F. Laurent DORMANY, 1, rue Général Janssen, 38000 Grenoble. Tél. : 76.49.20.64.

Vds Lynx + 5 jx + adapt. sect. Blue Light, Warbird, S. World, A. Golf, Gates of Z. : 1 000 F. Florent CAILLET, 343, chemin du Marquis, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.14.86.

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + Pacalad + Rygar + electrocop. TBE. : 990 F. Franck SALOMONVICI, 43, rue de la Biche, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.11.62.

Vds jx SFC, NES, Neo-Geo ou éch. Jérôme BAR-TOLETTI, 90, av. du Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01.

Vds Soulbalder sur SFC; px : 500 F, Vds Ranna 1/2 SFC, px : 400 F. 2 Ch jx SFC : R. Type, Darl Us etc... ERIC, 157, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.39.00.

Vds jx Soccer sur Nintendo (Fra) + bte + not., tbe, px : 350 F à déb. Mikael QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plerin. Tél. : 96.33.05.58.

Vds S. Famicom + Street Fighter II et Mario, px : 1 200 F à déb. ou éch. ctre Megad. Romain FOURNIER, 3, allée Odyssee, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.21.43.

Vds sur S. Famicom jap. EDF, px : 300 F. Xavier PUYRAIMOND, 17, rue Louis Aragon, 95340 Bernes S/O. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.

Vds SFC + man. + 8 jx : Street, Fight II, Soul, Aceste, etc), ou éch. ctre Neo-Geo neuve + 5 jx. Yacine IDRISS, 54, place Georges Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.14.32.

Vds S. Famicom Gohz + jeu + adapt. universel, px : 1 400 F. Nicolas PUJOL, 5, av. Jean Moulin, 04160 Château-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.

Vds SFC + 1 man. + 2 jx, px : 1 250 F, Actraiser S. F. Soccer F1, Exhaust Heat, F Zero, px : 300 F pce. MICHEL. Tél. : 37.31.85.14.

Vds sur SFC Zelda 3, px : 550 F ou 600 F, ou éch. ctre Sup Gng ou Final Fight ou SF II ou... Victor NICOLAS, 22, rue Docteur Laennec, 71100 Châ-lon-sur-Saône. Tél. : 85.93.63.16.

Vds MD et K7 MD (Sonic...). Vds K7 S. Nintendo (F Zero...) très bas prix. David DOHAN, 9, bis Villa Saint-Mandé, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.95.40.

Vds jx Famicom et Jx MD! Répare aussi câbles péritel, Famicom pour 105 F. David BEHAR, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.24.51.

Vds jx SFC : 390 F pce. (Mario, F Fight, Populous, Fzero). Simon INNS, 2, place Léon Deubel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.67.92 (de 17 h à 18 h).

Vds jx MD : Robocod, Street of Rage, etc..., px : 200 F à 300 F. Vds Adams Family sir SN : 250 F. Cyril BERAUD, 3, rue du Village, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.81.03.

Vds Adams-Family sur S-NES, val. : 530 F, px : 350 F à déb. Alexis JOURDAN, 34, av. de la République, 78000 Evry. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.

Vds jx SFC : Final Fantasy 2 US : 450 F, Street Fighter 2, px : 700 F. S. jap, R-Type, px : 300 F. Jean-François RUIZ, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.86.79.

Vds jx sur SFC : S. Dunk Shot, px : 450 F, contra Spirit : 400 F, Castlevania IV, px : 400 F. Alain LE DONG, 3, place Paul Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Vds jx S. Famicom : Joe et T Mac, Raidem, Pilotings, Final Fight, Castlevania 4, px : 400 F. Alain MENESGVEN, 9, rue Bague, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.

Ech. SFC + jx ctre Neo-Geo ou vds, px : 2 000 F. Cyril DANGEUL, 116, bd Aristide Briand, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.81.25.79.

Vds Zelda 3 sur S. NES, USA, px : 400 F. Christophe MARIGNOZ, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.

Vds jx SFC CD Nec, cartes Nec Consoles Nec, Coregraph et Super Co Rom. Jérôme BOURCEAU, 29, rue Clavel, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.78.

Vds S. Nintendo neuve + Zelda 3, Pilot Wings, Mario 4, px : 1 800 F. (+ adapt). Thierry BON-FILS, 71, passage d'Alembert, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.71.32.

Vds SFC + 2 jx : 1 500 F + Vds MD (J) + 10 jx : 3 000 F + Vds GB + 4 jx : 1 000 F + Vds 4 jx NEC : 500 F. Ivty KEO, 18, rue de l'Odéon, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.71.89.08 (ap. 21 h 30).

Vds jx S. NES USA : Zelda 3, Catlev. 4, Ghoulis, Soulblader (en jap) : 330 F avec port. Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.

Vds éch. F-Zero (Fran), Super N., px : 250 F à 300 F ou éch. ctre Castlevania 4 R-Type etc... Antoine LIONDOR, 30, rue Normendier Niemen, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.29.84.

Vds Magic Sword sur SFC, tbe; px : 400 F. Frédéric GUENA, 5, rue du Grand Logis, 49070 Beau-couze. Tél. : 41.73.16.83.

Vds jx SFC (Final Fight) jx S. Nintendo (S. Soccer). Vds NEC + 5 jx, px : 1 290 F. Nicolas PIACENTI-NO, Quartier des Brullières, 84360 Merindol. Tél. : 90.72.85.07.

Vds cart. de jeu pour S. Nintendo : F. Zero et S. Mario 4, px : 600 F les 2. Laurent HERBERT, Lotissement « Les moutiers » Chanu, 61800 Tinchebray. Tél. : 33.66.88.62.

Vds F-Zero sur S. Nintendo, px : 250 F. Stéphane FORMOSA, 1, rue Ar Moor, 29920 Nevez. Tél. : 96.06.89.90.

Vds S. Nintendo + S. Soccer, px : 1 400 F ou sép. : 350 F le jeu. Jean-Christophe GROSS, 32, av. Paul Doumer, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.28.65.

Vds S. Nintendo + Mario + S. Soccer + S. Tennis, px : 1 800 F. Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.85.57.

Vds jx : SFC : 350 F + jx MD : 150 F à 350 F + XE1 SFC : 600 F et PC Engine GT + 5 jx : 2 500 F ach LD Sega. Olivier NIUBEY, 36, rue Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.18.50.

Vds sur SNES Rival Turf : 400 F ou éch. ctre THNT4 ou SF2. YANN. Tél. : (16-1) 39.78.39.82.

Vds SFC 60 Hz + 12 S. jx + Adapt. Jamais servie, avec btes..., px : 1 650 F. Nicolas PUJOL, av. Jean Moulin, 04160 Château-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.

Vds jx sur S. Nintendo; Final Fight à 400 F et R-Type à 300 F px : à déb. Xavier FOSSE, 18, rue de Manancourt, 80760 Moislains. Tél. : 22.82.01.61.

Vds jx Neo-Geo et S Famicom. Patrick NALLINO, 1, Impasse les Malines, 91090 Lisse. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds sur SFC : S. Ghoulis'n Ghost & Final Fight, px : 280 F pce. Vds Magician Lord, px : 370 F, tbe. Jean-Philippe, 1, bd des Alliés, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.92.08.21 (ap. 18 h).

Vds sur SFC Rushing Beat à 260 F et sur GB Dr Mario, px : 100 F, Parodius : 200 F, Tasmania Stories neuf : 180 F. Eric CHEUNG, 59, av. Gal Michel Bizot, 75012 Paris.

Vds sur S.NES USA Actraiser, px : 400 F; Domi-nique FABIANI, 8, rue de l'Arbalette, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.62.98.

Vds jx MD et SFC, px assez bas! Vds câbles Péritel SFC, 105 F. DAVID, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.24.51.

Vds jx S. Famicom et jeu Neo-Geo. Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines Lisses, 91090. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds sur SFC F. Fight : 350 F et Zelda 3, V. USA : 400 F, port compris. Sébastien FAYEMENDIE, av. du Pré des Pères, 24300 Montron. Tél. : 53.56.20.59.

Vds Krusty's, Super Fun House, px : 400 F, sur Famicom. Olivier MARQUET, 63, bis Bd du Jar-din Exotique, 98000 Monaco-les-Magnolias. Tél. : 93.25.21.07.

# E.D.I.

## MACHINES - JEUX

## ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC

IMPORT DIRECT USA - GB

### SUPER FAMICOM (Jap)

Correcteur de couleur intégré  
2 manettes, câble péritel, alim. **PLUS**  
3 jeux : PRINCE OF PERSIA, MAGIC  
SWORD, LEMMINGS 2 090

TORTUES NINJA IV	600
STREET FIGHTER II	650
GRADIUS III	550
JOE & MAC	700
MARIO PAINT (et sa souris)	750
PEEBLE BEACH	595
SMARTBALL	540
F1 DRIVING	650
AXELAY	750
SUPER MARIO KART	730
SD GANDUM	650
SONIC BLAST MAN	700
DRAGON QUEST V	720
RETURN DOU DRAGON	690
ADAM'S FAMILY	690
SUP ULTRA B.BALL 2	690
ACROBAT MISSION	690
SONIC BLAST MAN	690
SKY MISSION	690

### GAME GEAR

USA

WIMBLEDON	240
DEVILISH	240
SUPERSMASH TV	235
G. FOREMAN BOXING	235
CHASE HQ	260
ALIEN 3	240
SPIDERMAN	290
TERMINATOR	280
SIMPSONS S. MUTANTS	270
BATMAN RETURNS	250

### GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	199	FOUR IN ONE	199
BATMAN RETURN OF		BIONIC COMMANDO	N.C.
THE JOKER	199	SPY VS SPY	199
XENON 2	199	DOUBLE DRAGON III	N.C.
WWF 2	210	BATTLE TOADS	210
STARS WARS	N.C.	TOM AND JERRY	210
ALIEN 3	210	HOOK	199
TOXIC CRUSADER	220	TINY TOONS	220
RAMPART	210	DOUBLE DRAGON 2	175
SPEEDBALL 2	199	MARBLE MADNESS	175
BEST OF THE BEST	210	ELEVATOR ACTION	199

### MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	410	SIDE POCKET	370	DOUBLE DRAGON	450
BART VS SP. MUTANTS	350	SMASH TV	450	LEMMINGS	450
PREDATOR 2	350	CYBER COP	450	DEATH DUEL	450
CHUCK ROCK	450	TAZMANIA	450	RAMPART	290
BATMAN RETURN JOKER	400	OLYMPIC GOLD	450	PIGSKIN FOOTBALL	450

### ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

<b>GAMEGEAR</b>	<b>110</b>
Loupe agrandisseur d'écran	
<b>GEARMASTER</b>	<b>120</b>
Permet l'utilisation des cart. Sega 8-bit avec GameGear.	
<b>GAME CARE</b>	<b>55</b>
Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.	

<b>MEGADRIVE</b>	<b>140</b>
<b>STRIKER</b>	
Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socle antidérapant - Câble extra-long.	
<b>GIZMO MEGA</b>	<b>390</b>
La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.	

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. **Prix en francs TTC, départ Paris.** Port poste Colissimo cartouche 30 F, accessoires 50 F, (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 50 F.

### BON DE COMMANDE

Je passe commande

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

C. Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port \_\_\_\_\_

Contre-Remboursement (si besoin) \_\_\_\_\_

TOTAL \_\_\_\_\_

C+ 15



FAITES TOURNER LES  
CARTOUCHES US ET JAP  
SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTEUR SUPER NES..... 79 F

### SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	430	ROBOCOP 3	450
FACEBALL 2000	430	SUPER DOUBLE DRAGO	430
FOREMANS KO BOXING	455	QBERT	430
OUT OF THIS WORLD	410	TOM AND JERRY	350
SPIDEMAN VS X-MAN	430	AXELAY	440
FINAL FIGHT	460	KABLODEY	440
TURTLE IV	450	FINAL FANTASY MYST. QUEST	340
DRAGON LAIR	N.C.	KING OF MONSTERS	430
JOE & MAC	430	SKULLJAGER	450
LEMMINGS	430	HOME ALONE II	450
PGA TOUR GOLF	450	WANDER OF YS	490
		SUPER BATTLE UP	440
		RACE DRIVING	490

E.D.I.

Société Européenne de Distribution Informatique

51 bd Auguste-Blanqui  
75013 PARIS

Tél. : (1) 45 89 65 01

Fax : (1) 45 88 63 82

- ☐ Chèque  
☐ CCP  
☐ Contre-Remboursement  
☐ Mandat CCP  
☐ Mandat postal  
☐ Carte bancaire

expire à \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
DATE \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_



## CLUB

Vds GG + 3 jx (Dona LD Monderboy Columns) + AC Car Adaptor ss gar., px : 900 F. **Loïc BRASQUER**, 45, bd Bourjalliat, 78440 Procheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.

Vds jx Neo : Fatal Fury : 850 F ; ASO 2 : 590 F ; Raguy : 590 F (tbe) ou éch. ctre : Puzzled... **Nicolas MAS**, 12, rue de la Drôme, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.05.25.

Vds jx S. Famicom, px : 300 F à 400 F. **Laurent BRUSTOLIN**, 10, rue Lemaitre, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.92.69.

Vds sur SFC Dragon Ball 2 : 500 F, Gamba League : 400 F, S.G'n'G : 450 F. Ach. F-Zero : 250 F. **Harry SOKOL**, 17, rue Plumet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.49.02.44.

Vds jx SFC : Street Fighter 2, px : 550 F. Ach. Super Stars War, out of this World ou autres. **Olivier LECOMTE**, 34, av. Fontaine Argent, 25000 Besançon. Tél. : 81.48.07.99.

Vds S. Tennis sur Nintendo ou éch. ctre S. Castelvania IV ou Zelda 3 (USA). **Mathieu MONIN**, 16, rue Victor Basch, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.36.87.

Vds SNES + adapt. jap + Super Scope + 16 jx (SF2, Lemmings, Zelda 3...), px : 5 500 F. **Benjamin SUIRE**. Tél. : 78.83.00.44.

Vds ou éch. SFC + 6 jx ctre Neo-Geo + Jx. **Serge LAURENT**, Lingeat VIRIAT, 01440. Tél. : 74.25.33.46 (ap. 19 h).

Vds S. Nintendo ss gar., px : 700 F ; éch. et vds jx sur Neo-Geo. **JEAN, Val-de-Marne**. Tél. : (16-1) 45.76.51.70 (19 h à 20 h).

Vds S. Nintendo, tbe + 3 jx, px : 1 200 F. à déb. **Stéphane FRANCAIS**, 72, rue Claude Decaen, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.17.06.

Vds S. Nintendo, px : 2 500 F + Mario III, Rivaltore, S. Tennis, Fzero et adapt. **Sébastien LASAUGE**, 33, place Bobillot, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.93.31.

Vds SFC + Street Fighterz + Area 88, px : 2 300 F ou vte ssp. Vds jx MD. **Fabrice BAT**, 62, rue Louis Calmel, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.14.30.

Vds jx SFC 2 VS : SF2, Contra 3, S.Mathtv, G2G, Addams, Soulblader, Phalany, Y'S3, Castel, px : 350 F. **Sylvain BLANDEL**, 1, rue Porte-Côté, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.

Vds sur NES : Americaine Contra III, px : 450 F. Port Compris. **Davis PEREZ**, 15, rue du Cdt Berger, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.24.83.

Vds ou éch. jx SFC : Hook. S. Tennis, Mario 4, etc + jx MD : Toki-Alesia. **Grégory BELACEL**, 12, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.

Vds CD Rom Neo-Geo + jx, px à déb. Vds jx SFC et NEC. **Stéphane GARCIA**, 57, bd Poniatowski, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds jx S. Nintendo, S. Soccer et S. Tennis, px : 650 F. **Eric FRANCESCHIN**, 17, av. Louis Rémy, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.30.98.

Vds jx Famicom, px : 400 F ; Street Fig 2, Super Aleste. **Pascal HOARAU**, 5, impasse Auguste Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds jx SNIN : F-Zero, S. Soccer CIV, Vds jx SFC : Of Persia, Actraiser, px : à déb. **Nicolas GOTTE**, 12, place de la Gare, 52400 Cambra. Tél. : 27.83.82.55.

Vds jx SFC : Joe and Mac et Hook, px : 350 F pce. (port compris). **Nadège PICOTIN**, 26, rue du Pouqueyras, 33370 Artigues. Tél. : 57.34.07.03.

Vds jx SNIN (Super Soccer), px : 250 F. **Luigi BRUNO**, 3, rue de l'Épargne, 94490 Ormesson/ Marne. Tél. : (16-1) 45.94.88.76.

Vds sur SFC : S. Ghoul's'n Ghosts : 450 F ; WWF : 420 F et Actraiser : 390 F. **Nicolas LACORNE**, 6, rue Saint-Nestor, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.29.39.

Vds sur S. Nintendo, jx F-Zero neuf : 349 F. **Sylvain Traina**, 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.40.66.

## ACHATS

Ach. Tortues IV, Street Fighter II, Zelda III sur Nes. Px : 240 F. **Vincent MAZELLY**, 24, rue du Pdt Kennedy, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.85.67.

Ach. jx Super Nes franç., amér., jap., : Street Fighter 2 px max. 350 F. Vds 23 jx Nes de 100 à 170 F. **Franck SALOU**, 8, allée Claude Monet, 29820 Bohards. Tél. : 98.03.51.14.

Ach. 10 jx Nitendo, S.Famicom et S.Nes petit px. **Arnaud DELBOS**, Chemin Cordier, 51340 Par-guy-sur-Saulx. Tél. : 26.73.05.60.

Ach. sur Nintendo franç. jx max. : 250 F. **Christophe MAZENQ**, rte du Cimetière la Chataigne-raie, 12630 Agen d'Aveyron. Tél. : 65.67.17.72.

Ach. S.Nintendo franç. avec 1 ou 2 jx : 800 F. **Loïc ROTUREAU**, 6, rue Sœur Bouvier, 63005 Lyon. Tél. : 78.25.21.22.

Ach. S.Nes ou SFC + 2 man. + 2 jx maxi : 1 000 F. Adapt. : 180 F et St. Fighter 2 : 400 F. **Esteve JUZIAN**, quartier Le Mauvent, 83340 Le Duc. Tél. : 94.73.42.83.

Rech. S.Nintendo franç. : 800 F. Ach. jx : 250 F. **Denis RABOUIN**, 79, rue de Lens, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.29.18. W.E.

Ach. vds, éch. jx SFC et MD. **Denis LABAYE**, 10, allée Limousine, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.55.77.

Ach. bons jx sur SFC, S.Nes, et S.Nint. : 300 F. Ach. jx GB : 120 F. **Damien LOUVET**, 2 bis, rue Nicot, 59130 Lambersart. Tél. : 20.06.59.45.

Ach. MD + Chuk Rock + Gynoug + 2 man. : 1 000 F ou ach. SFC + St. Fighter II : 1 000 F. **Nicolas MONACI**, 34, av. Maréchal Juin, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.12.25.

Rech. numéros de Megaforce. Tbe. **Thierry FIEY**, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque Branchy. Tél. : 28.63.63.37.

Ach. K7 coleovision, modules addit. : adapt. K7, module pilotage... **Patrice CICHY**, 33, la Colline, 62150 Rebreuve-Ranchicourt. Tél. : 21.64.38.63.

Ach. éch., vds jx Nes et GB. Ach. GB sans jeu. Vds MD jap. + 3 jx. Bas px. **Julien LOMBARD**, 5, rue Jules Verne, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Ach. jx Neo-Geo : 2020 S.Baseball, Magician Lord, Eightman au px de 400 F. Mutation Nation : 500 F. **Clément MORELLE**, Le Mas Tolosan, 31450 Donneville. Tél. : 61.81.49.94.

Ach. sur S.Nintendo : St. Fighter 2 500 F. **Paul TAILFER**, 724, av. des Palmiers, 83140 Six-Fours Le Brusc. Tél. : 94.74.94.74.

Cher. K7 Atari 2600 et VCS. **Jérôme DOUBRERES**, 76, rue de l'Abbé Glatz, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.87.61.

Ach. jx et joys sur Neo-Geo. **Thierry BOUYGUES**, 4, rue César Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.

Vds, ach., éch., jx sur S.Nintendo, franç. US ou jap. Vds jx GG et MS. **Jérôme BIHAN**, 17, rue des Ajoncs d'Or, 29260 Le Folgoet. Tél. : 98.83.34.42.

Ach. PC-Engine Duo bon px + vds jx cartes + CD Nec + Supergrafx + Coreograph + CD Rom2. **Stéphane LAURENT**, 8, chemin Croisé, 80110 Thezy-Gilmon. Tél. : 22.34.01.92.

Ach. PC-Engine Turbo GT et 1 jeu. Px 1 200 F. **Stéphane RECOUPE**, 7, allée de la Gravière, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.74.41.

Ach. jx sur S.Nintendo franç., tbe bte et notice. Faire offres. **Tony DALMOLIN**, Les Cantaud, 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93.

Ach. Nec GT Turbo + 1 jeu : 1 500 F ou 1 200 F sans jeu. **Marc HERRERA**, Chemin du Quillet, 31490 Brax. Tél. : 61.06.75.67.

Ach. PC-Engine GT ss gar. avec ou sans sacoche, adapt. sect. jx. Px : 1 800 F maxi. **Philippe THIERS**, 32, rue des Renoncules, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.94.21.

Ach. Form. Soccer, Splatter House ou éch. ctre S.Volleyball. **Patrice AUBRY**, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.

Ach. jx S.Nintendo bon état. **Jean-Paul SERPAUD**, 210, av. de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél. : 20.22.83.33. après 18 h 30.

Ach. jx Nec. Cher. Parasol Stars, Gunhed, Ninja, Spirit, PC Kid 1, Out Run, Skweek, Devil Crash. **Christophe URBAIN**, 12, rue de la Weiss, 68125 Housen. Tél. : 89.24.14.03.

Ach. Splatter House 450 F. Qui peut m'expliquer la règle de Power League 3 ? **Emmanuel REYMOND**, 72, av., du Jura, 01210 Ferney-Voltaire. Tél. : 50.40.46.49.

Ach. Lynk 1 ou 2. Px : 250 F maxi. Vds Amstrad 6128, nbx D7, Spécial radio réveil, px : 4 000 F. **Luigi ANTONAMZAS**, Le Bourg, 49460 Ecuillé. Tél. : 41.93.34.67.

Ach. jx de sport S.G.P, J.Madden 92, etc... **Saad KERKOUB**, 24, rue Joseph Brunet, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.29.06.55. Après 20 h.

Ach. Taz Mania, Wonderboy V ou Chuck Rook. Px : 200 à 240 F. **Jérôme BOUFFARD**, 129, bd de la Blancarde, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.85.56.

Adhérer au Nec Giga Club, 50 F pour 1 an, Fanzine, jx CD, Carte, SCD, SGX. **NEC GIGA CLUB**, Le Petit Bois, 38150 Sonnay. Tél. : 74.84.03.72.

Club Nintendo-Sega gratuit env. 1 env. timbrée. **Sébastien CIERCO**, 10, rue Patrick Pons, 81000 Albi.

MD Mega Club Service Sud ! Jx, éch. trucs, astuces. Club gratuit. **Arnaud CINIER**, Les Cre-mades Sud, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.83.95. W.E.

Vds Fanzine sur MD 10 F seulement. **Julien BEAUCHESNE**, 6, rue Maurice Dampierre, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.21.99.39.

Rech. membres pour Club Nes et MD. **Yann QUIVIGER**, Bourg, 29430 Plounevez Lockrist. Tél. : 98.61.41.69.

Nouveau ! Club d'éch. de jx S.Nes USA, Franç. et Jap. **Mathieu HACQUIN**, 11, rue Courbe Pièce, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.38.19.

Adhérer à notre Club et recevez notre journal avec trucs, astuces et infos. **Cyrille LECERF**, 2, rue Staline, 02400 Essones-sur-Marnes.

Cher. Photos de jx ou tests, pour former un Club 16 bits (toute la France). **Jérôme SUAREZ**, Lot. Le Champ du Moulin, 66170 Nefiach. Tél. : 68.57.38.54.

Enfin un Club Neo-Geo qui donne droit à de nouveaux avantages. **Ludovic BROTONNE**, 50, rue Gauthier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.89.

Cher. contact S.Nes dans région pour création Club. **Christophe LOUBATIERES**, 26, Grande Rue, 02320 Cessières. Tél. : 23.24.13.84.

Le S.Club Nintendo cher. adhérents. Gratuit. Fanzine etc. pour toutes les consoles. **Sébastien GUILLAUME**, 71, av. des Lombards, 10000 Troyes. Tél. : 25.75.40.54.

Attention : dès octobre un nouveau mag. S.Nin-tendo. **Jérôme COVINI**, Rés. de l'Olmo, Rte d'Alata, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.12.29.

Je veux me joindre à la magical Wonder Band. J'ai une SFC, MD jap., et un GB. **Alexandre MAI**, 12-14, av. Montesquieu, 93100 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.38.09.

Nouveau Fanzine ttes machines 16 bits + numé-ros spéciaux Nec et SFC. **Mathieu HUOT-SOR-DOT**, 10, rue Saint-Jean, 12100 Millau. Tél. : 65.60.89.75.

Ch. membres pour Club MD, GG, S.Nes, S.Ninten-do. SFC. **Adrien GOYET**, Gondran, 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.11.30.

Louer jx Nes : 50 F le mois. Caution de 250 F à 300 F. **Grégoire HEQUET**, 1, rue des Joncs, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.89.17.

Club d'éch. sur MD, S.Nintendo, Neo-Geo. Jx à gagner. Ach et vds. **Wilfried DESMOND**, Azat, 24300 Montron. Tél. : 53.56.06.28.

Nouveau Club sur MD et S.Famicom. **Loïc FUSI-NATO**, La Trinité, 73110 La Rochette. Tél. : 79.25.75.70.

## ECHANGES

Ech. Lynx + 1 jeu ctre GG + 1 jeu. **Yann BEUZIT**, Impasse de Rochevigne, 63460 Beauregard-Vendon. Tél. : 73.63.55.61.

Ech. MD + 3 jx ctre Nes + 1 jeu. **Christophe CHAUVIN**, 7, rue des Fours, 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.83.42.

Vds ou éch. 10 jx USA. **Cédric SARAZIN**, 405, quartier du Haut Gabre, 84400 Aubieau. Tél. : 93.60.92.23.

Vds Nec + 4 jx : 1 100 F. Vds Lynx + 1 jeu : 750 F ou le tt : 1 600 F. Ech. ctre SFC + 2 jx. **Vincent VOLLANT**, 15, av. des Noieries, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.77.86.36.

Ech. Cyber Core ctre F1 Tripple Battle ou Magical Chase ou Vigilante ou SLNG ou autre. **Olivier COLONNA**, 6 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.27.52.

Ech. cart. Poss. : Out Run, Ninja Spirit, Afterburner 2... **Nicolas DUMEIGE**, 41, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.46.26.

Ech. Legend of Tonma ctre Jackie Chan ou PC Kid II. **Christophe ETIENNE**, 161, rue Paul de Kock, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.64.34.

Vds PC Engine + 3 jx : 600 F. Ou éch. ctre 1 jeu Famicom. **Franck CHARBONNIER**, 6, rue Pierre et Marie Currie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.30.90.

Ech. GT + 3 jx ctre Neo-Geo + 2 jx + 2 man. ou vds : 2 300 F. **David PILORGE**, Le Bruley, 50890 Conde-sur-Vire. Tél. : 33.55.23.88.

Rech. Parasol Star et Cadash pour éch. **Nicolas ROUYEVIER**, 11, bd de la Paix, 13160 Chateaufrenard. Tél. : 90.94.23.91.

Ech. GT Turbo ctre SFC ou vds GT + 2 jx : 1 400 F. **Katrine DAROLLE**, 8, rue Bessières, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.49.05.

Ech. Nec + 5 jx (PC Kid II, S.Star, Soldier, etc...) + 2 man. + adapt. ctre 2 jx S.Nintendo, S.Nes, SFC. **Sébastien BELMONT**, quartier La Foux, 1608 rte de Draguignan, 83720 Trans. Tél. : 94.67.75.00.

Ech. jx sur CD Nec. (S.Matcher Pilot Disk, S.Holmes, etc...) Vds Ultimate vidéos DBZ jap. **Benjamin NICAISE**, 46, rte de Savignies, 60000 Beauvais.

Ech. Nec GT + 5 jx (Splaterhouse) ctre Nec Duo ou Nec + CD Rom. **Luper ROUCH**, 51, la Rialle, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.31.

Vds, éch., ach. jx Nec, CD, S.CD, cartes. Vds Turbo GT : 1 500 F. Cher. A500 complet. **Mickaël PRA-TALI**, 82, bd Auger, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.24.94.

Ech. jx MS Sonic, Kung Fu, Kid, Ghostbuster, Shinobi ctre Asterix etc... **Olivier HERCHIN**, La Bogesterie, 16100 St-Laurent-de-Cognac. Tél. : 45.82.77.84.

Ech. sur SMS Bble Ble + California G. ctre WB3/5 Pellcaster ctre WB2/Colum. WB1. **Daniel BRU-NET**, La Margeride, av. de Beauregard, 131000 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.06.05.

Ech. MS1 + 4 jx + pist. + man. ctre MD ou GG + 1 jeu. **Choukri HERZI**, 55, cité Val Plan, 130013 Marseille. Tél. : 91.61.28.88.

Vds ou éch. MS + 7 jx et GB + 3 jx ctre GG + 6 jx ou ctre Famicom + 2 jx ou vds : 1 200 F. **Julien GUILLEMIN**, Les Cruches de Vrines, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.12.91.

Ech. PC Engine + 2 jx + SMS + jx ctre S.Nintendo sans jeu. **Nicolas DARNE**, 5, imp. de l'Allée de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.68.28.95.

Ech. GG + 6 jx + Mast. Gear + alim. ctre SN ou SF. **Grégoire FRAISSE**, 21, rue Ferdinand Ja-min, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.37.00.

Ech. MS + 5 jx (Sonic, Battle, Out Run, etc...) ctre MD + 1 jeu. **Cédric ROSIERE**, 8, square des Platanes, 77380 Combs-la-Ville.

Ech. sur MS : Shinobi ctre Shadow of the Beast ou Chuck Rock ou Rampage. **Frédéric LEFEBVRE**, 17 bis, rue Pasteur, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.48.25.

Ech. SMS + 18 jx ctre SFC ou Nec ou MD + 6 jx + 2 man. ou éch. jx. **Michaël ROY**, 23, rue Mary Cressac, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.17.02.

Ech. jx sur SMS, Transbot, Populous, Action Figh-ter. **Nicolas DEWEERDT**, 15, rue des Camps Roger, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.29.57.

Ech. ou vds GB + 6 jx + sacoche + SMS + 7 jx + pist. + lunettes 3D ctre S.Nes + SM4 + 2 man. S.Nes franç. **Nebojsa KOVACEVIC**, 68, rue Dulong, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.83.25.

Ech. SMS II + 3 jx (Donald, R.Type, Global Defense) + 2 man. ctre MD + 1 jeu. **Sébastien PROPERZI**, 26, rue Deverdon, 54220 Malzéville. Tél. : 83.20.03.78.

Ech. GG + 3 jx + Master Gear + Asterix et Alex Kid 4 + Revues, ctre SFC + S.Fighter II. **Fabien GREGOIRE**, 7, rue Mondrel, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.62.08.

Ech. Shinobi ctre Hong-Kong (Jeu de Moto) sur SMS II. **Johan GOURVILLE**, 1, square Roger Martin du Gard, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.99.58.91.

Ech. Nes + zappeur + 7 jx ctre GG + 2 jx ou MD + 2 jx. **Fabien HANIQUET**, 3, rue du Pressoir, 37270 St-Martin-le-Beau. Tél. : 47.50.28.15.

Ech. jx Nes, Simpsons, Chev du Zodiaque, Duck-tales, Of Froad, SMB1, Duckhunter, ctre Hyper Soccer. **Nicolas STEDILE**, Lot. Les Gagères, 01480 Frans. Tél. : 74.60.86.34.

Ech. Nes + 5 jx + pist. ctres GG + jx. **Maxime MARTIN**, BP 2, 57159 Marange-Silvange.

Ech. ou vds jx World Wrest ctre jx MD ou GB. Vds ou éch. sur GB 7 jx ctre jx Course. **Benjamin RIGAILL**, La Charme, 01370 Beny. Tél. : 74.42.02.96.

Ech. Dragon Ball ctre Lord, Donkey Kong ctre Nes Adv. **Julien PANNETIER**, 11, rue des Oiseaux, 17139 Dompiere-sur-Mer. Tél. : 46.35.38.77.

Ech. The Simpson ctre Maniac Mansion. Tbe + not. **Arnaud VERDU**, 292, chemin de la Cassine, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.16.35.

Ech. D.Dragon 3 ctre Kick off TMH2 Star Wars ou Adv. Island 2. **Christophe VILTART**, 7, rue du Pourchain d'Etrécourt, 80360 Comblès. Tél. : 22.86.80.56.

Ech. sur Nes Tortues ctre Jackie Chan's Action. **Julien RIVET**, 53, av. de Cesarrée, 3347 Gujan Mestras. Tél. : 56.66.56.84.

Ech. SMS + 14 jx : WB III... ctre Nes + Mario I, II, III ou vds : 2 000 F. **Jérôme DAMESIN**, route de la Trinité, 318100 Venerque. Tél. : 61.08.53.43.

Ech. sur S.Nintendo franç. Castlev. ctre S.Soccer. **Xavier AMEZIANE**, 1, rue Paul Briquel, 54300 Luneville. Tél. : 83.73.01.26.

Ech. Nes + 4 jx ctre GG + 2 jx mini. **Olivier STEFFANY**, 27, rue de Blois la Ferté-Villeneuil, 28220 Cloyes. Tél. : 37.44.17.75.

Vds ou éch. PC Engine GT + 5 jx : 2 800 F ou ctre SFC + 3 jx. **Kevin NICHOLS**, 103, rue du Maréchal Gallieni, 14000 Caen. Tél. : 31.74.39.51.



## CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Tél. : 631 345. Fax : 46 62 25 31  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

### RÉDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Blottière (2184)

**Rédacteur en chef adjoint**  
Robert Barbe (2143)

**Directeur artistique**  
Jean-Pierre Aldebert (2170)

**Secrétaire de rédaction**  
Pascale Chouffot

**Maquette**  
Bernard Gortais

**Photographe**  
Eric Ramarson (2192)

**Secrétariat**  
Juliette van Paaschen (2196)

### Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon,  
et Laurent Defrance, Pascal Blanché, Thierry Concord, Elisabeth Esteves, Jacques Harbonn, Edouard Horiot, Jean-Loup Jovanovic, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Arnel Roubaix, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, le Magical Wonder Band.

### MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

### ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

**Directeur de la publicité**  
Antoine Tomas (2204)

**Chefs de publicité**  
Sylvie Houeix (2201)  
Claudine Lefebvre (2202)  
Stéphanie Bonnard

**Assistante de publicité**  
Cécile-Marie Réyé (2856)

**Ventes**  
Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

### Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau).  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

**Promotion**  
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

**Directeur Administratif et Financier**  
Margaret Figueiredo (2499)

**Fabrication**  
Jean-Jack Vallet (2166)

### Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
**Consoles Plus SNC** au capital de 10 000 F.  
Principal associé : **EM-Images SA**  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

**Gérant et Directeur de la publication :**  
Francis Morel

**Directeur délégué :**  
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

**Gérant et Directeur de la publication :** Francis Morel  
Dépôt légal : 4<sup>e</sup> trimestre 1992  
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.  
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.  
Imprimeries : Sima. Torcy-Impression, 77200 Torcy.  
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement volant est inséré dans ce numéro.



## RESULTATS DU CONCOURS SCORE GAMES/CONSOLES +

### 1er PRIX

**1 Console Néo Géo  
avec Fatal Fury**

**Antoine AMOUYAL - 75013 PARIS**

### 2ème PRIX

**1 Console SUPER FAMICOM  
avec Soulblader**

**Guillaume LEGENDRE - 78200 MANTES LA JOLIE**

### 3ème PRIX

**1 Console GAME BOY  
Gilles DEPREZ - 25000 BESANCON**

### du 4ème au 10ème PRIX

**1 Bon d'achat de 500 F**

**Sylvain LEGROS - 92500 RUEIL MALMAISON**

**Armand CHAPOLAIN - 18000 BOURGES**

**Enzio RICCI - 92600 ASNIERES**

**Paulo DA COSTA - 75020 PARIS**

**Stéphane TRUFFY - 72000 LE MANS**

**Kittysay PHOLVICHITH - 92210 SAINT CLOUD**

**Pascal PHRAKONKHAM - 69140 RILLIEUX la PAPE**

**17 rue des Ecoles  
75005 PARIS**

**(1) 43 290 290**





# NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**DIFFICULTE :** le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NOMBRE DE VIES :** il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

**OPTIONS CONTINUES :** les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE :** si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

**CONTROLE :** est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

**PRESENTATION :** il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

**GRAPHISME :** les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION :** Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

**BANDE-SON :** cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**JOUABILITE :** les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

**DUREE DE VIE :** combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

**INTERET :** tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

**NOMBRE DE JOUEURS :** ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



## PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

# TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



# NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

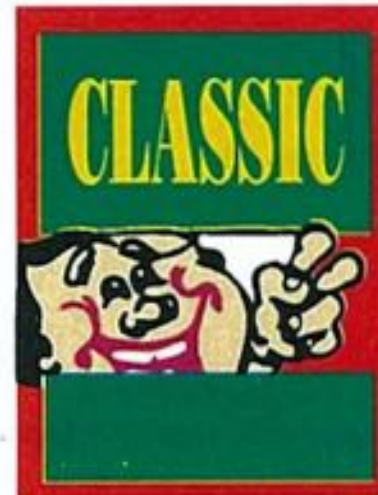
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES

**HIT**  
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



**CLASSIC**  
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

**EDITEUR :**  
**ELECTRONIC ARTS**

**PRIX :** D  
DISPONIBLE : OUI  
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE  
NOMBRE DE VIES : 3  
OPTIONS CONTINUES : 1-5  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1  
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

## PRESENTATION 91%

Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

## GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

## ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

## BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

## JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

## DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

## INTERET 85%

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

## FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.







# EARTH DEFENSE FORCE : CRAMPONNEZ-VOUS À VOTRE PAD !



Que dirais-tu de faire un petit tour au 23ème siècle à bord d'un vaisseau spatial équipé de 8 armes sophistiquées et volant à la vitesse de la lumière ?

OK ? Alors en route...mais attention, l'ennemi est sans pitié et il te faudra des réflexes de tigre et des nerfs d'acier pour faire face aux tirs et rester en vie.

Tu te déplaceras à travers 6 niveaux de jeu, du survol de la terre à la forteresse lunaire. Le scrolling horizontal et les tirs peuvent atteindre une vitesse vertigineuse...



Distribué par  
GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP 2 56200 La Gacilly

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Nouveau sur **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur



**PROBOTECTOR**

**ALIEN REBELS**

## La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger féroceement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leur intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?



Distribué par BANDAI  
Pour tout complément d'informations,  
appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

**KONAMI**

La passion des jeux

